Novembre 1994 - Lire 5.000

LA RIVISTA DEI VIDEOGIOCHI

GRANDE CONCORSO!
VINCI UN VIAGGIO A DISNEY WORLD

GAME power

33

FINALMENTE LA RECENSIONE

TOPOLINO MANIA

65 ANNI PORTATI BENE

THE LION KING

GIOCHIAMO CON IL RE LEONE

ESCLUSIVA

IL "MUSEO" DI STREET FIGHTER

SONIC & KNUCKLES

IL PORCOSPINO PARTE IV°

SAMURAI SPIRITS

DAL NEO GEO AL SUPER NES

UNDICESIMO INSERTO DA STACCARE

GAME help

SUB TERRANIA
BUBBA 'N' STIX
STREETS OF RAGE 3 11

DINO DINI'S SOCCER • POPULOUS 2 • SPARKSTER • LEMMINGS 2 • ALONE IN THE DARK • FLINK • FIEVEL GOES WEST • S.S. LUCIFER • TETRIS 2 • SUPER FINAL MACHT TENNIS • BREATH OF FIRE • BUBSY 2 • WAY OF THE WARRIOR • POWER RANGERS • SECOND SAMURAI • SNOOKER • CONTRA HARD CORPS • MAXIMUM CARNAGE • BLACKTHORNE • NBA LIVE '95

GAME POWER • Pubblicazione mensile- Spedizione in abbonamento postale /50% Milano

A TORINO NUOVO PUNTO VENDITA SPECIALIZZATO IN VIDEOGIOCHI

ESTOTE PARATI

QUEEN
COMPUTER
S·H·O·P

corso DANTE, 2 - TORINO
telefono 011-3185666 • fax 011-3199158

ANCHE VENDITA PER CORRISPONDENZA
telefono 011-3090202 r.a. • fax 011-3113555

QUEEN COMPUTER

SOFTWARE & GAMES

NUOVO PUNTO VENDITA VIDEOGIOCHI
a TORINO in corso Dante, 2

VENDITA PER CORRISPONDENZA
per ORDINI e INFORMAZIONI
telefona subito 011-3090202 (r.a.)

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

ACTRAISER 2	114.000	(U)
ADDAMS FAMILY 2	49.000	(E)
AGASSI TENNIS	117.000	(U)
ALCAHEST	TEL.	
ART OF FIGHTING	97.000	(U)
ASTERIX	69.000	(E)
ASTRO GOGO	TEL.	
BATTLE SHIP	69.000	(E)
BATTLETOADS VS DOUBLE DRAGON	129.000	(E)
BLUES BROTHERS	114.000	(E)
BRAINLORD	149.000	(U)
BREATH OF FIRE	139.000	(U)
BUBSY	79.000	(E)
BUGS BUNNY 2 - RABBIT RAMPAGE	149.000	(U)
CAPITAN AMERICA VS. AVENGERS	69.000	(E)
CHAMPIONSHIP POOL	145.000	(E)
CHAOS ENGINE	149.000	(E)
CHOPLIFTER 3	119.000	(E)
CLAY FIGHTER TOURNAMENT	TEL.	
CLAYMATES	129.000	(E)
CLIFFHANGER	69.000	(E)
DESERT FIGHTER	139.000	(E)
DESERT STRIKE	109.000	(U)
DOUBLE DRAGON V	149.000	(U)
DRAGON	139.000	(E)
DSP TENNIS	TEL.	
EDONO KIBA	59.000	(J)
EQUINOX	79.000	(E)
EYE OF THE BEHOLDER	137.000	(U)
F ZERO	55.000	(E)
F1 POLE POSITION	135.000	(E)
F1 ROC 2	149.000	(U)
FATAL FURY 2	149.000	(U)
FATAL FURY SPECIAL	149.000	(J)
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	95.000	(E)
FIGHTER'S HISTORY	149.000	(U)
FIRE DOGS	TEL.	
FLINSTONES	129.000	(E)
FLYING DRAGON	189.000	(J)
GHOULS 'N GHOST	75.000	(E)
GOAL 2	127.000	(U)
GODS	65.000	(E)
GOOF TROOPS	139.000	(E)
GP1 MOTOMONDIALE	124.000	(U)
HARDBALL III	137.000	(U)
ILLUSION OF GAIA	TEL.	
ISPETTORE GADGET	117.000	(U)
JETSONS(INVASION OF PLANET)	127.000	(U)
JIMMY CONNORS PRO TENNIS TOUR	79.000	(E)
JOE & MAC 2	97.000	(U)
JOHN MADDEN 94	76.000	(U)
JUNGLE BOOK	129.000	(E)
KEN GRIFFIN BASEBALL	TEL.	
KEN IL GUERRIERO 7	109.000	(J)
KID KLEETS	129.000	(U)
KIKIKAIKAI 2	TEL.	
KING OF DRAGONS	149.000	(U)
KING OF MONSTER 2	135.000	(U)
KNIGHTS OF THE ROUND TABLE	139.000	(U)
LEGEND OF MYSTICAL NINJA	125.000	(E)
LETHAL ENFORCEMENT + PISTOLA LASER	157.000	(U)
LIBERTY OR DEATH	117.000	(U)
LOONEY TUNES	72.000	(E)
LUFIA & THE FORTRESS OF DOOM	137.000	(U)
MARIO IS MISSING	64.000	(E)
MEGA MAN SOCCER	137.000	(U)
MEGA MAN X -CAPCOM-	125.000	(E)
MORTAL KOMBAT	99.000	(U)
MORTAL KOMBAT 2	135.000	(E)
MUSCLE BOMBER	TEL.	
NBA JAM	89.000	(J)
NBA SHOWDOWN	93.000	(U)
NCW WRESTLING	TEL.	
NHL HOCKEY 94	127.000	(U)
NHLPA 94 HOCKEY	119.000	(E)
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP	129.000	(E)
PAC ATTACK	89.000	(U)
PARODIUS	79.000	(E)
PLAYER MANAGER	67.000	(E)
POCKY & ROCKY 2	179.000	(J)
POP'N TWINBEE 2	135.000	(E)
POPULOUS II	79.000	(E)
POWER RANGERS	159.000	(U)
POWER SLIDE	TEL.	
PRINCE OF PERSIA	79.000	(E)
RANMA 1/2 PART 3	89.000	(J)
ROBOCOP VS TERMINATOR	139.000	(U)
ROCKMAN SOCCER	TEL.	
ROCKO'S MODERN LIFE	67.000	(U)
RUN SABER	67.000	(U)
RYAN GIGGS CHAMPIONS	89.000	(E)
SECRET OF MANA	145.000	(U)
SENSIBLE SOCCER 92/93	119.000	(E)
SHADOW RUN	149.000	(E)
SIDE POCKET -BILIARDO-	125.000	(U)
SIM CITY	75.000	(E)
SKYBLAZER	119.000	(E)
SMASH TENNIS	135.000	(E)
SOCCER KID	129.000	(E)
SOCCER SHOTOUT	145.000	(U)
SONIC BLASTMAN 2	TEL.	
SONY	TEL.	
SPACE ACE	75.000	(E)
SPIKE MCFANG	TEL.	
SPINDIZZY WORLD	47.000	(U)
STANLEY CUP HOCKEY	87.000	(U)
STAR TREK NEXT GENERATION	149.000	(U)
STARWING	63.000	(E)
STREET FIGHTER 2 TURBO	125.000	(E)
STRIKE GUNNER	59.000	(E)
STUNT RACE FX	137.000	(U)
SUNSET RIDERS	79.000	(E)
SUPER BATTLETANK 2	139.000	(U)
SUPER BOMBERMAN	77.000	(E)
SUPER CHASE HQ 2	99.000	(J)
SUPER FORMATION SOCCER W.C.94	TEL.	
SUPER GOAL 2	127.000	(U)
SUPER LOOPZ	TEL.	
SUPER MARIO ALL STARS	95.000	(U)
SUPER MARIO KART	119.000	(E)
SUPER MARIO WORLD	59.000	(E)
SUPER PUYO PUYO	TEL.	
SUPER STAR WARS	135.000	(E)
SUPER STREET FIGHTER 2	157.000	(U)
SUPER TROLL ISLAND	77.000	(U)
SUPER TURRICAN	119.000	(E)
SUZUKA 8 HOURS	127.000	(U)
TAZMANIA	75.000	(E)
THE 7TH SAGA	143.000	(U)
THE BLUES BROTHERS	125.000	(E)
THE COMBATRIBES	59.000	(J)
THE INCREDIBLE HULK	129.000	(E)
TIME SLIP	72.000	(E)
TIME TRAX	117.000	(U)
TINY TOONS	89.000	(E)
TONY MEOLA'S SUPER SOCCER	87.000	(U)
TRODDLERS	115.000	(E)
TURN & BURN	129.000	(U)
TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS	139.000	(E)
ULTIMA : THE FALSE PROPHET	145.000	(U)
V GUNDAM	TEL.	
VEGAS STAKES	76.000	(U)
VIRTUAL BART	TEL.	
VIRTUAL SOCCER	129.000	(E)
WARLOCK	TEL.	
WAYNE'S WORLD	27.000	(U)
WILD GUNS	TEL.	
WINTER OLYMPICS	125.000	(E)
WIZARDRY 5	147.000	(U)
WOLFENSTEIN 3D	99.000	(E)
WORLD CUP USA 94	129.000	(E)
WWF ROYAL RUMBLE	69.000	(E)
X-CALIBER 2099	TEL.	
YOGI BEAR	TEL.	
YOUNG MERLIN	139.000	(E)
YUYU HAKUSHO 2	TEL.	
ZELDA 3	93.000	(E)
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	135.000	(E)

LEGENDA (U): Usa (J): Japan (E): Europe

THE TOP GAMES

L. 79.000 — L. 139.000

L. 79.000 — L. 115.000

L. 79.000 — L. 149.000

L. 137.000 — L. 64.000

L. 129.000 — L. 143.000

L. 129.000 — L. 119.900

MEGA DRIVE

ABRAM BATTLE TANK	59.000	(E)
ADDAMS FAMILY	97.000	(U)
AEROBIZ	99.000	(E)
AGASSI TENNIS	35.000	(E)
ALADDIN	89.000	(J)
ALIEN 3	72.000	(E)
ALISIA DRAGON	45.000	(E)
ANOTHER WORLD	52.000	(E)
ASTERIX	105.000	(E)
BACK TO THE FUTURE 2	49.000	(E)
BARKLEY JAM BASKET	79.000	(E)
BART VS SPACE MUTANTS - THE SIMPSON	49.000	(E)
BATTLETECH MECHWARRIORS	135.000	(U)
BATTLETOADS VS DOUBLE DRAGON	69.000	(U)
BEAST II	TEL.	
BLADES OF VENGEANCE	42.000	(E)
BLASTER MASTER 2	27.000	(U)
BODY COUNTS	109.000	(E)
BUBBLE AND SQUEAK	99.000	(U)
BUBSY	67.000	(E)
CAPITAN AMERICA	45.000	(E)
CAPITAN PLANET	49.000	(E)
CASTLEVANIA - THE NEW GENERATION	115.000	(E)
CHAKAN	42.000	(E)
CHAOS ENGINE	129.000	(E)
CHESTER CHEETAH 2	77.000	(U)
CHOPPER-LHX-ATTACK	44.000	(E)
CHUCK ROCK II	79.000	(E)
CLIFFHANGER	59.000	(E)
COLUMNS 3	49.000	(J)
COMBAT CARS	79.000	(E)
COOL SPOT	66.000	(E)
CORPORATION	52.000	(E)
COSMIC SPACEHEAD	59.000	(E)
CRUE BALL	52.000	(E)
DAVID ROBINSON BASKET	52.000	(E)
DONALD DUCK (QUACKSHOT)	73.000	(E)
DOUBLE DRAGON V	139.000	(U)
DR ROBOTNIK MACHINE	99.000	(E)
DRAGON	129.000	(E)
DRAGON'S REVENGE (FLIPPER)	79.000	(E)
DUNE II	119.000	(E)
DUNGEON & DRAGON	45.000	(E)
ECCO THE DOLPHIN 2	125.000	(J)
ESWAT	52.000	(E)
F117 NIGHTSTORM	67.000	(E)
FATAL FURY 2	147.000	(J)
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	99.000	(E)
FLICKY	49.000	(E)
FLINSTONES	79.000	(E)
FORMULA 1	89.000	(E)
G-LOC	49.000	(E)
GALAXY FORCE 2	49.000	(E)
GAUNTLET IV	107.000	(E)
GHOULS 'N GHOST	47.000	(E)
GLOBAL GLADIATORS	45.000	(E)
GOAL	TEL.	
GODS	49.000	(E)
GOOFY'S HISTERICAL HISTORY TOUR	117.000	(U)
GUNSHIP 2000	129.000	(E)
GUNSTAR HEROES	79.000	(E)
GYNOUG	49.000	(E)
HARDBALL '94	TEL.	
INDIANA JONES	53.000	(E)
INTERNATIONAL RUGBY	67.000	(E)
JAMES POND III	47.000	(E)
JAMMIT	129.000	(U)
JOE & MAC CAVEMAN NINJA	99.000	(U)
JOHN MADDEN 94	129.000	(E)
JUNGLE BOOK	119.000	(E)
JUNGLE STRIKE	83.000	(E)
KID CAMALEON	52.000	(E)
LAST BATTLE	42.000	(E)
LEMMINGS	65.000	(E)
LIBERTY OR DEATH	149.000	(U)
MAGIC BUBBLE	TEL.	
MARIO ANDRETTI RACING	99.000	(E)
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	119.000	(E)
MAZINGA WARS	65.000	(E)
MEGA TURRICAN	115.000	(U)
MICKEY MOUSE CASTLE	59.000	(E)
MICKEY'S ULTIMATE CHALLENGE	97.000	(U)
MICROMACHINES	84.000	(E)
MORTAL KOMBAT	99.000	(E)
MORTAL KOMBAT 2	115.000	(E)
MUTANT LEAGUE FOOTBALL	45.000	(E)
MUTANT LEAGUE HOCKEY	59.000	(E)
NBA ACTION 94	125.000	(U)
NBA JAM	85.000	(E)
NHL 95	129.000	(E)
NHLPA 94 HOCKEY	89.000	(E)
OUTRUNNERS	139.000	(U)
PACMANIA	56.000	(E)
PAPERBOY	42.000	(E)
PETE SAMPRAS TENNIS	95.000	(E)
PGA EUROPEAN TOUR	79.000	(E)
PGA TOUR GOLF 2	89.000	(E)
PIRATES GOLD	99.000	(U)
PIRATES OF DARK WATER	129.000	(U)
POPULOUS II	64.000	(E)
PRINCE OF PERSIA	109.000	(E)
PRO STRIKER - SOCCER	85.000	(J)
PUGGSY	45.000	(E)
RACE DRIVING	67.000	(U)
RANGER X	79.000	(E)
ROBOCOP VS TERMINATOR	65.000	(E)
ROCK & ROLL RACING	TEL.	
ROCKET KNIGHT ADVENTURE	79.000	(E)
RYAN GIGGS CHAMPIONS	69.000	(E)
SAILOR MOON	TEL.	
SENSIBLE SOCCER NEW INT. EDITION	99.000	(E)
SHADOW RUN	119.000	(U)
SHINOBI 3	65.000	(E)
SKITCHIN	99.000	(E)
SONIC 2	39.000	(E)
SONIC 3	99.000	(E)
SONIC SPINBALL	87.000	(U)
SONY	TEL.	
SPEEDBALL 2	49.000	(E)
SPIDERMAN & X-MAN	69.000	(E)
SPLATTERHOUSE 2	49.000	(E)
STREET FIGHTER 2 CHAMPION EDITION	99.000	(E)
STREET OF RAGE 3	129.000	(E)
SUB TERRANIA	89.000	(E)
SUPER HANG ON	39.000	(E)
SUPER KICK OFF	66.000	(E)
SUPER MONACO GP II	60.000	(J)
SUPER STREET FIGHTER 2	159.000	(E)
SUPER THUNDERBLADE	44.000	(E)
TALE SPIN	49.000	(E)
TAZMANIA	49.000	(J)
TAZMANIA 2 - ESCAPE FROM MARS	109.000	(U)
TENNIS (IMG INT. TOUR)	119.000	(E)
TERMINATOR 2 : THE ARCADE GAME	55.000	(E)
THE INCREDIBLE HULK	119.000	(E)
THE LOST VIKINGS	115.000	(E)
TOE JAM & ERALD II	109.000	(J)
TOYS	47.000	(U)
TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS	129.000	(E)
URBAN STRIKE	119.000	(E)
VIRTUA RACING (CON CHIP DSP)	169.000	(E)
VIRTUAL BART	TEL.	
VIRTUAL PINBALL	67.000	(E)
WIMBLEDON TENNIS	75.000	(U)
WIZ'N'LIZ	69.000	(E)
WOLF CHILD	47.000	(U)
WONDER BOY 5	49.000	(E)
WONDER BOY 6	TEL.	
WORLD CUP USA 94	119.000	(E)
WORLD HEROES	125.000	(J)
WORLD OF ILLUSION - TOPOLINO	52.000	(E)
WORLD SERIES BASEBALL	117.000	(U)
WWF ROYAL RUMBLE	95.000	(E)
X-MAN	59.000	(E)
XENON II	44.000	(E)
YOUNG INDIANA JONES	97.000	(U)
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	109.000	(E)
ZOOL	47.000	(E)

AMIGA CD32™

AKIRA	69.000	
ALIEN BREED SP.EDIT. + QWAK	59.000	
BANSHEE	59.000	
BATTLETOADS	49.000	
BRIAN THE LION	49.000	
CANNON FODDER	69.000	
CAPTIVE 2/LIBERATION	69.000	
CHAOS ENGINE	64.000	
CYBERWAR	TEL.	
DANGEROUS STREETS	29.000	
DEEP CORE	59.000	
DENNIS	49.000	
DISPOSABLE HERO	59.000	
FRONTIER - ELITE II	59.000	
FURY OF THE FURRIES	79.000	
GUARDIAN	TEL.	
GUNSHIP 2000	62.000	
HEIMDALL II	72.000	
IMPOSSIBLE MISSION 2025	62.000	
INFERNO	TEL.	
JAMES POND III	79.000	
JET STRIKE	59.000	
KICK OFF 3	69.000	
LEGACY OF SORASIL	69.000	
LITIL DIVIL	69.000	
LOTUS TRILOGY	59.000	
MEAN ARENAS	59.000	
MEGARACE	89.000	
MICROCOSM	109.000	
MORTAL KOMBAT	TEL.	
NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF	69.000	
PINBALL FANTASY	59.000	
PLANET FOOTBALL	89.000	
PROJECT-X SE + F17 CHALLENGE	59.000	
SENSIBLE SOCCER NEW INT. EDITION	59.000	
SIMON THE SORCERER - IL MAGO -	79.000	
SOCCER KID	69.000	
STRIKER -WORLD SOCCER-	69.000	
SUPER METHANE BROTHERS	69.000	
SUPERFROG	39.000	
T.F.X.	TEL.	
UFO	79.000	
ULTIMATE BODY BLOWS	63.000	
UNIVERSE	79.000	
ZOOL	56.000	
ZOOL 2	69.000	

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

ORDINARE È FACILE: puoi telefonarci, mandare un fax o compilare e spedire il coupon

TELEFONO 011-30.90.202 (r.a.)

FAX 011-31.13.555

POSTA QUEEN COMPUTER via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO

MAILBOX VIDEOTEL 211503732

QUEEN SHOP corso Dante, 2 - 10134 TORINO telefono 011-3185666 • fax 011-3199158

SPEDIZIONI VELOCISSIME CON CORRIERE TRACO TNT

QUEEN COMPUTER - via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO - orario 9:00/12:30-14:00/19:30 dal lunedì al sabato

cognome e nome

indirizzo e numero civico

C.A.P. città e provincia

prefisso e telefono

firma (di un genitore se minorenne)

GP

I prezzi possono subire variazioni senza preavviso

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

titolo programma	console	prezzo

☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO POSTALE	L. 7.000
☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE POSTALE	L. 13.000
☐ SPESE DI SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T.	L. 18.000

☐ PAGHERÓ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO
☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE
☐ ALLEGO RICEVUTA VERSAMENTO IN C/C POSTALE N° 14308100
☐ ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER S.d. F.

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA
12 MESI DI GARANZIA SUI TITOLI

TOTALE L.

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano
n° 784 del 23/11/91

EDITORE RUMINANTE

STUDIO VIT
via Aosta 2, 20155 MILANO

SEDE DELLA SENSIBILE REDAZIONE

via Aosta 2, 20155 MILANO
Tel: 02/33100154
Fax: 02/33104726

CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ PROGRESSO

L.T. Avant Garde
vle Sarca 47 20125 Milano
Tel. 02/66103223 Fax 02/66106513

SUPER DIRETTORE (IR)RESPONSABILE(?)

Riccardo "Non ho parole" Albini

PRODUZIONE SCOORDINATA

Alberto "AlKross" Rossetti

(S)COORDINAMENTO EDITORIALE

Benedetta "Chiusura" Torrani

SEGRETERIE DI REDAZIONE

Franca "Piedone" Badioli, Serena "Punto" Rubini

CAPO ARRED/ATTORE

Giorgio "We can make a Room" Baratto

LA RED/AZIONE

Andrea "Madoc" Minini, Alex "Dupont" Pasetto, Yuri "Scarlet" Abietti, Paolo "Gremo" Verri, Tiziano "Apecar" Toniutti, Claudio "Trust" Tradardi

INCOLLA-BORATORI

Paolo "Vordak" Cupola, Giorgia "Red Fury" Fantin, Fabio "Mystere" Paglianti, Massimiliano "Paddy" Sacchi, Marco "Pentothal" Rana, Derek "Dela" Fuente, Emanuele "Flash" Brendelan, Mario "Amarok" Maron, Luca "Keke" Petrillo, Nicolas "Nicolasan" Di Costanzo, Paolo "Nexus" Colonna, Roberto "Roy" Suma

GAME OVER FAN CLUB

Zia Marisa, Donald, Angelo Branduardi, Nestore, Black Power, Han Solo, Jello Biafra, Jovanotti, Zio Eufemio, Acqua

FUN DIRECTOR

Maria "Gratta e Vinci" Montesano

IMPAGINAZIONE ELETTRICA

Jacopo "Scanner" Villa, Stefano "Semaforo Rosso" Dalzini, Eleonora "Kokopa" Caratti, Roberta "Lallo" Asmeri

FOTOCOMPOSIZIONE

Typing (MI)

STAMPA

Valprint s.r.l.
via per S.Maurizio 171 (Brugherio, MI)

DISTRIBUZIONE

SO.DI.P./ Angelo Patuzzi
Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI) Tel. 02/66030.1

ARRETRATI

Arretrati: L. 10000
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.17200205, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a: STUDIO VIT via Aosta 2, 20155 MILANO - Tel. 02/33100413

© Studio Vit
Nessuna parte di questa rivista può essere riprodotta senza autorizzazione.

GAME power

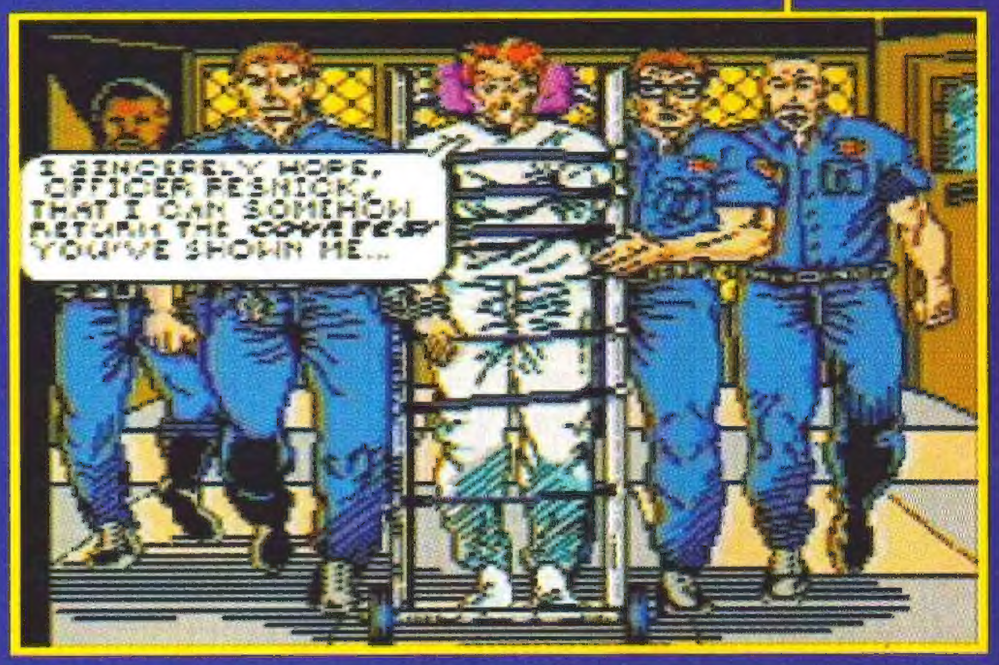
SOMMARIO 33

NEWS

PAG. 10
I FATTI E GLI AVVENIMENTI DEL MONDO DEL NOSTRO HOBBY E UNA PANORAMICA SU TUTTE LE PROSSIME USCITE

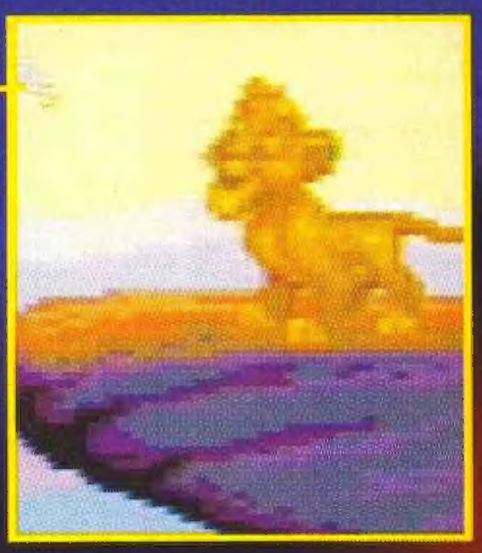
MAXIMUM CARNAGE

PAG. 102
L'UOMO RAGNO, VENOM E CARNAGE IN UNA SFIDA ALL'ULTIMO SANGUE SUL VOSTRO MEGA DRIVE



THE LION KING

PAG. 108
UN CUCCIOLO DI LEONE STA PER INVADERE I VOSTRI MEGA DRIVE E I VOSTRI SUPER NINTENDO!



SAMURAI SPIRITS

PAG. 78
UN PICCHIADURO NEL GIAPPONE FEUDALE: UNA CONVERSIONE NON PERFETTA

GAME POWER help

UNDICESIMO E ULTIMO FASCICOLO INTERNO DEGLI HELP DI GAME POWER, UN NUMERO DAVVERO RICCO: SUB TERRANIA, BUBBA'N'STIX E STREETS OF RAGE 3!

LA LISTA DELLA SPESA DI ZIA MARISA

L'APPOSTA

PAG. 6
APECAR E SEMPRE PRONTO A RISPONDERE A TUTTE LE VOSTRE LETTERE!

ALONE IN THE DARK

PAG. 82
UN'AVVENTURA HORROR PER IL 3DO!

BOTTA E RISPOSTA blues

PAG. 14
PER CHIARIRE SEMPRE PIU DUBBI NEL MINOR SPAZIO POSSIBILE

SONIC & KNUCKLES

PAG. 97
IL MITICO PORCOSPINO DELLA GRANDE "S" TORNA CON UN AMICO ECHIDNA

SPARKSTER

PAG. 66
TORNA L'EROE DI ROCKET KNIGHT ADVENTURE CON UNA NUOVA AVVENTURA SUL VOSTRO SUPER NES

3DO

Speciale Game Flash 116
Alone in the Dark 82

GAME GEAR

SS Lucifer 100

MEGA DRIVE

Bubsy 2 76
Contra Hard Corps 94
Flink 90
Lemmings 2 74
Maximum Carnage 102
Second Samurai 84
Snooker 93
Sonic & Knuckles 97
SS Lucifer 100
The Lion King 108

SUPER NES

Black Thorne 106
Breath of Fire 72
Dino Dini's Soccer 112
Fievel goes West 104
NBA Live '95 68
Operation Europe 115
Populous 2 65
Power Rangers 85
Samurai Spirits 78
Shaq Fu 70
Sparkster 66
Tetris 2 87
The Lion King 108
Topolino Mania 60
S. Final Match Tennis 81

© DISNEY

Partecipa al grande

TOPOLINO

Vinci un Viaggio a WALT DISNEY WORLD con la tua famiglia.

Troverai la cartolina di partecipazione al concorso all'interno del tuo videogioco

ATTENZIONE !

SOLO LA VERSIONE ITALIANA DEL GIOCO
CONTIENE LA CARTOLINA DEL CONCORSO

Disney SOFTWARE

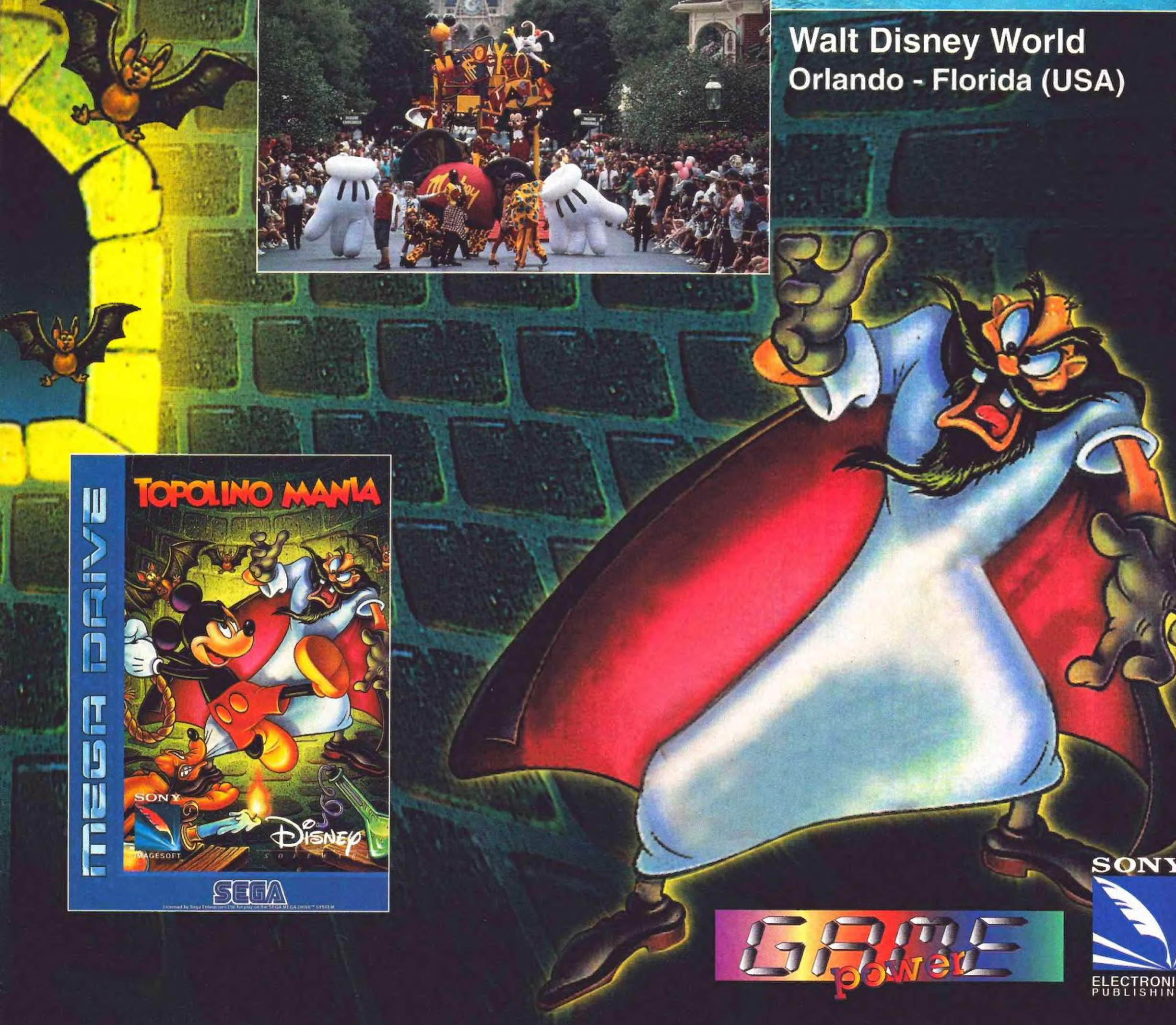
Walt Disney World

concorso

Sul settimanale Topolino del 30 Novembre e 7 Dicembre oppure sulla rivista Game Power di Dicembre e Gennaio, troverai il tagliando con le 5 domande relative al gioco

MANIA

Walt Disney World
Orlando - Florida (USA)



GAME power

SONY
ELECTRONIC PUBLISHING

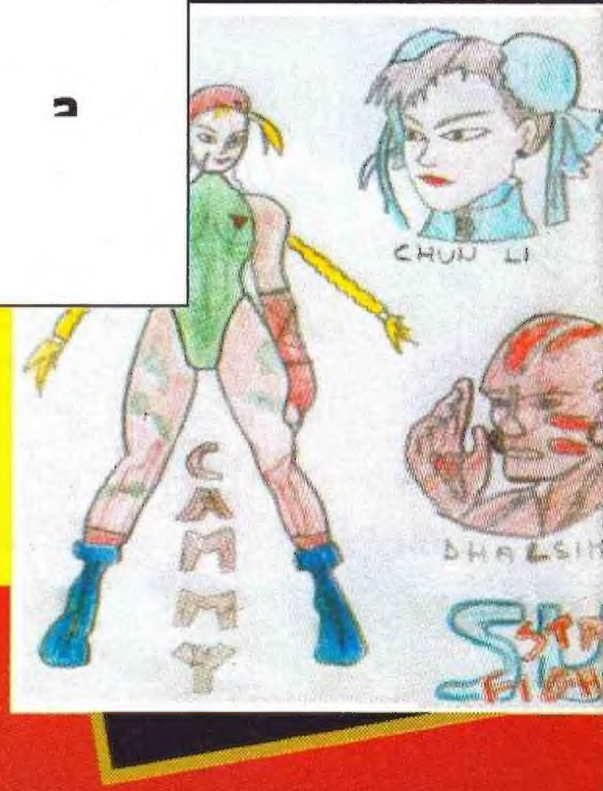
Aut. Min. Rich. Scade il 28/2/95

L'APPOSTA

Devo constatare che il computer portatile di cui cianciavo il mese scorso mi ha salvato parecchie volte la vita in queste ultime trenta lune, e me le salverà per molte altre: essendo logicamente ignoto alla comunità redazionale omnia il loco ove poggerò i miei torniti glutei per lavorare comodo, qualche ignoto sabotatore si preoccupa di minare ogni mattina una sedia a caso, nella speranza che voi intuite bene. Finora sono saltate due segretarie e un povero corriere stanco, oltre a quello che avete ucciso voi a forza di farmi consegnare lettere anche nottetempo, scriteriati. Per non parlare degli altri scribacchini di GP, poveracci, rimasti in piedi per carenza di supporti.

L'APPOSTA
di GAME POWER
via Aosta, 2
20155 Milano Pianeta Terra

A cura di Apecar



CARMELA, LA BOMBA INTELLIGENTE

Inquinatissima Zecca a motore, sono un vostro lettore di 12 anni, che ha un PC, uno Snes, un Apple II, un VCS e un 8086. Vorrei dire la mia sui remake dei VG classici sulle console di oggigiorno (visto che bel linguaggio!!!). Pur avendo 12 anni ne so non poco sull'argomento, infatti ho giocato dall'86 al 92 unicamente sull'Apple II. Pensa che nel 92 credevo che il computerino in verde e nero fosse all'avanguardia (che c'è di strano, anche Celentano ha fatto un disco nuovo, NdR)!!! Beh, veniamo al punto: quando ho visto le news su *Donkey Kong 94* e su *Lode Runner Twin* mi si è accesa la classica lampadina (che si è materializzata e mi si è fracassata sulla cervice- farò causa a Paddy!), e sono andato a rigiocarli. Penso si sia intuito che sono assolutamente favorevole ai remake, purché non ne escano più di due/tre all'anno (non esageriamo coi rifacimenti, sennò poi ci si stanca), ma che i giochi nuovi di concept non siano tutti "Pentium Only"! Ora voglio farvi una rivelazione: il concept di *Doom* è nato agli inizi degli anni 80, e non solo il concept. Vi spiego: *Doom* è parente di *Wolfenstein 3D*, e questo lo sapete. Quello che forse non sapete è che *Wolfenstein 3D* discende direttamente da *Castle Wolfenstein*, un grande "vaga-per-i-corridoi-e-ammazza-tutto-quello-che-si-muove-poi-apri-la-porta-e-trovi-il-fucile", risalente, mi pare, al 1981 (non ricordo, si è volatilizzato il contenuto del dischetto, nun me parte!). L'unica differenza è la grafica, che era rappresentata dall'alto, con omini sul piccolo. Però aveva dei vantaggi, inquadrava un'area di gioco più vasta non di poco e ti permetteva di non venir ammazzato a tradimento da uno di cui non ti eri accorto. Per la serie: il gioco che tu credevi nuovo e invece è preistorico (senza offese)
Ho finito, grazie per avermi pubblicato, au revoir, bonanotte,
nonvidicochesietegrandissimiperchéiosietegià.

Michael Kohl, Modena

P.S.: ho visto dei tuoi articoli sul "Televenerdì": cerca di far capire ai tuoi colleghi che chi butta i massi dal cavalcavia non lo fa per colpa dei videogiochi, e convincili a non scrivere fesserie. Thanx (tu chiedi troppo, NdR).

Egocentrico. L'Eppoldue, il Wolfenstein arcaico, tzk, guarda che il Diretur ti dà la birra. Er... forse no, lui è in fase di senilità avanzata e inizia a scordarsi le cose, forse lo freghi tu. Egocentrico, già, e poi stai anche bluffando, secondo me dodici anni ce li hai per gamba. Lo sai che i problemi di ego strabordante creano e fanno patire pene indicibili? Che so, fanno litigare con amici di vecchia data con cui magari hai diviso quelle cose che quando le racconti non ci crede nessuno, o fanno confinare un bravo e diligente redattore allo spazio della posta di una rivista, ma questi sono esempi che non mi sfiorano neanche e parlare di cose che non conosco non è nel mio style. A ogni modo, concordiamo appieno sul fatto che i remake siano una fonte di salvezza per il videogioco moderno: quando appare un concept originale oggigiorno in genere non lo si riconosce, e gli esempi non mancano (il Galactic *di Stavros Fasoulas è uno, l'ottimo* Switch *per Mega CD un altro. Poi, che so,* Fighter's History*), oppure si ammazzano i vitelli grassi per cose che concettualmente parlando si potrebbero ormai studiare a scuola (gli inglesi si sono sperticati nel lodare* Stunt Race FX*, e in realtà il gioco in sé è poco più di un restyling del glorioso* Buggy Boy *con una spennellata di poligoni per dare il look da nuovo che avanza). In realtà, come ho già detto a qualcuno, le vecchie idee che andrebbero rivalutate avanzano più e meglio delle nuove, basta che i remake siano fatti con un minimo di applicazione:* Impossible Mission 2025*, per dirne uno, fa davvero eruttare tutto l'eruttabile. Ma in definitiva, basta un occhio meno romantico per constatare amaramente che le celebrazioni ufficiali sono state soppiantate da continui riciclaggi, e quindi ha senso dire che il prossimo* Thunderforce *per MD sarà probabilmente un remake di* Scramble*, o di* Nemesis*, o di quello che vuoi, basta che scorra in orizzontale e che si spari. E* Fighter's History*, secondo la mia moderata cervice ma anche, per certi versi, secondo quella degli arzigogoloni delle corti americane, non è in effetti molto più di una riedizione aggiornata di* Karate Champ*, anno 1984. E guarda caso, quel gioco era targato Data East. Uno a uno, mio caro Bignami. Er... ma sì, tanto l'ultima parola per ora ce l'ho io. Yakz.*

LA CITTA' NUDA ALLA FERMATA DEL 23

Caaaro TizTon,
per amor di brevità dividerò questa missiva in due capitoli:
1) Scopo
Questa vuole essere una lettera modello X, da pubblicare nella sezione "in breve".
2) Il mio GBoy
Ho appena comprato un Game Boy.
3) Il Giornale
Ho comprato la vostra rivista
4) Il Gradimento
È stata di mio gradimento
5) Varie ed Eventuali
Terminate le lungaggini, passiamo a qualche breve precisatio.
Onis) Fai il liceo? Ho comprato il GBoy con *Tetris* e cavi da un pollo a 45000 lire e lui crede di aver fatto un affare. Sigh!
Mi vengono gli svarigoloni di coscienza.
Subito then, ho comprato Zelda - Link's

Awakening e l'ho trovato stupendo, ma non riesco ad andare avanti! Uscirà mai la soluz? È già uscita (yeah, sul numero 32, NdR)? Ti seguo, come Acqua (non esattamente - Acqua mi pedina e ha pure il manipolo di scagnozzi, NdR), da K, rivista che trovavo stupenda quando uscivano molti giochi per Amiga, ma ora non +...UUUH! Come zoffro! Comunque sei 1 peto..ehm... mito. Finalmente qualcuno a cui piacciono i Cauntin' Crous (letterale), però "Anna Begins" xea più bea! Un grosso ciao a tutta la redazion.. cin.. ucola, ecco, soprattutto a Scarlet, che apprezza, come vedo, il Mago Tolkien (E MMOOORTOOO! NNOOOO! DOVEVA SCRIVERE ALTRI 546.55 LIBRI! AAAAAH!). Ciaps!

The Byte Explorer - Spinea City (Venice)

P.S.: Mi potresti indicare il miglior gioco: 1) Sportivo 2) Platform 3) Rompicabeza 4) di calcio 5) GDR? Per GameBoy, naturalmente. Thanx.

Risposta:———.
P.S.: No.

ELISIA DI LUNGA VITA

Caro Tiziano, scusa se ti disturbo, ma non posso tollerare che le cosiddette critiche "costruttive" vengano utilizzate per offendere una persona: mi riferisco alla seconda lettera di quelle che "si rispondono da sole" (pubblicate sul numero di Settembre, NdR). Caro "nonsochiè perchénonerafirmata", puoi benissimo criticare la rivista, l'Apposta, etc, etc., ma non puoi insultare un uomo che fa il suo lavoro, è una questione di principio, e poi oltretutto tu parlavi con la redazione, ma sai che chi legge per primo le lettere è proprio colui che vuoi vedere morto e sepolto (posso sfiorare i gioiellini di famiglia? NdR). E la storia delle recensioni meno professionali è assurda, vuoi davvero rendere GP uguale alle altre riviste, con le recensioni a mucchietti? Gheim Pausa ha uno stile a parte (complimenti per la stupenda grafica che abbellisce il contenuto), altrimenti resterebbe nel mucchio. E l'Apposta, è vero che la facciamo noi lettori, ma non si può ridurre ad una botta e risposta, c'è già lo spazio. Deve emergere anche qualcosa di chi la redige. Per il Bitta prevaricava la filosofia, con Ape la musica è cambiata, erano diversi i modi di pensare. Ti può piacere o no, ma nessuno ti dà il diritto di disprezzare un uomo! Approvo al 100% la scelta di Ape di ignorarti, ma attenzione, lui non ignora le critiche, ma la mancanza di rispetto che hai nei suoi confronti. Con questo spero di aver intuito il significato della frase " e se la pubblichiamo ignorandoti fa lo stesso?" messa da Ape alla fine di quella lettera (yup. NdR), e spero anche di aver infuso nell'animo dei lettori un po' di umanità, che non fa mai male. Adesso ti lascio e vado a spiattare un po' di gente a *Mortal Kombat II*. Ciao Tiziano.

Marco Sotosi

Ho i miei buoni motivi per ritenere che anche l'autore della lettera che incrimini fosse, e sia, un buon cristiano. Umanità significa anche, volendo, accettare di essere umani e pertanto inzuppati fradici di difetti: in effetti disprezzare qualcuno che non conosci è una pratica abbastanza comune, quasi rituale, quando non si può avere molta voce in capitolo ma la si vuole per forza, e noi di Gp che siamo uomini di mondo queste cose le capiamo e le pubblichiamo senza comode censure, mica mi chiamo Gianni Pilo. Comunque in quella lettera in certi punti lo scherzo era palese, figurati se al tipo avrebbe fatto davvero piacere prendere a calci la mia umile carcassa. Nah, non ci credo mica. E pure se fosse, io sono a disposizione, eterno, sono praticamente un ente pubblico. E come ente pubblico - e tale rimarrò fin quando non sarò stato a cena almeno una volta con chi ha scritto quella lettera- posso essere tranquillamente disprezzato: per lui, per quanto su questo giornale compaiano dei meravigliosi scatti che immortalano la mia fisiognomia androgina, non sono una vera persona. Può immaginare che io lo sia, ma in effetti non mi conosce, non sa di che segno sono (quello uscito su GP tempo fa era sbagliato), non saprà su che tomba poggiare i fiori se le sue minacce dovessero avere buon esito, insomma non mi conosce proprio come essere umano: io sono un servizio, e se il servizio secondo lui fa schifo, può mandarmi tutti gli accidenti che vuole e il potermi disprezzare, anche pesantemente, rientra appieno nel novero dei suoi diritti. Che poi questa sia un'azione deprecabile è un altro discorso, ma tanto lui scherzava. E se non scherzava, allora la spiegazione sta nel semplice e accettabile fatto che tutti noi che vogliamo occupare un posto che in quel particolare momento compete a qualcun altro, usiamo questo tipo di approccio al problema. E male che ci vada l'offeso se ne frega, esattamente come fa il tipo che sta insieme a una che mi fa palpitare la vecchia pompa: con lui neanche ci ho mai parlato, sarà l'uomo più in gamba del mondo, ma per me resta un fesso e quando non mi vede nessuno lo odio a tutta caldaia. È un classico, volemose bbene, siamo tutti bastardelli e coi luoghi comuni riusciamo sempre a cavarcela.

L'APPOSTA

LASCIATECI LO JAK

Ebbene si, vi ho scritto, questa volta vi ho scritto di mia spontanea volontà, il mio sogno non mi ha torturato. Apecar... sono io, sono il mitico, inequivocabile seppur contraibile ma pirotecnico benché occulto Valerio. Vi ho scritto per dirvi la mia su un argomento, la scemenza. Io e i miei amici ci distinguiamo da altri ragazzi, che prima erano nostri amici, che ora ci schifano perché dicono che siamo troppo scemi e facciamo un sacco di figure fecali (883 docunt). Ma io dico, se non ci divertiamo alla nostra età da grandi che diremo ai nostri figli? Siamo giovani (ho 15 anni e tu sei vecchio! Pa pa pero Apemacchina sei vecchio), divertiamoci adesso prima che il Berlusca ci riempia con i suoi rifiuti (Non è la Rai c'è) tossici, perdiana, perfrancesca e pure per me fante cavallo e re, c'è tempo per essere seri, ora divertiamoci (non troppo). Io ho un compagno che ha un muso da qua (Salerno) fino a Milano. Basta con il dire che stare davanti al computer per due ore al giorno fa male, perché gira e rigira siamo sempre io e i miei amici che giochiamo a pallone anche quando piove (neanche la Nazionale Cantanti, complimenti, NdR), che ci facciamo dieci km a piedi per raggiungere un campo di 1x2 metri dove ci vanno le mucche e soprattutto i tori (ciao Diego) e ci lasciano sempre qualche regalino (papà c'è della cioccolata lì). Loro, quelli sempre seri, che per non ridere mai si sono fatti venire una paresi permanente alla faccia, escono la sera e poi hanno il coraggio di dire che si sono divertiti un mondo. Ieri sono andato a vedere ACE color (ehm..scusate, un attacco di scemenza) volevo dire Ace Ventura, un film che se non fosse stato per la mia immensa forza di volontà mi sarei trasformato in una jena con la paresi ridolina (io da piccolo ridevo sempre -risus abundat in ore stultorum - n'è vero, è falso) (Apecar ci sei? Lo sai che io sò de Roma). Ebbene uno di quei famosi è venuto con noi... non ha riso. Ho capito qual è il problema, è la lavatrice che non funziona perché si è sposata con la lavastoviglie che ha una storia con il frigo, giusto? Bah, non li capisco. Morale: ridiamo, così almeno pensiamo di meno ai problemi che esistono.

Hyper smile Compilation, Valerio Mariani

Ma il toro lo mettete a mezz'ala o centravanti? No, perché io ho un muflone (Random) e potremmo organizzare qualcosa di più eccitante del solito bigliardino. I tuoi amici obbietterebbero probabilmente che invece di stare qui a scrivere boiate potrei uscire, ma tengo troppo alla vile pecunia per arrotarmi il sederino in questo modo, e poi fuori ci sono certi lampi che neanche i Pinfloid. Che sono comunque più vecchi di me, okay, avete beccato un punto debole, e allora? Guarda che tanto per dirne una, il peak della virilità, lo zenith della potenza sessuale, il trionfo dell'obelisco insomma, viene raggiunto dal maschio medio intorno ai venti anni, e dura (er...) fino ai venticinque. Io quindi sono appena entrato in questa splendida parentesi graffa e ho tutta l'intenzione di spassarmela, a te mancano ancora cinque anni e, ci scommetto, il 90% della materia prima. Sono tanti, cinque anni: in cinque anni da qui si arriva al Duemila, in cinque anni forse si cambia caporedattore, in cinque anni c'è un sacco di tempo per trapassare in grazia del padreterno. Comunque, e questa ha tutta l'aria di essere una dichiarazione ufficiale, giocare col computer o con la propria console due ore al giorno NON FA fisiologicamente male, al massimo ne si può trarre giovamento e rinfranco per l'anima e la mente. Al contrario, è scientificamente incontestabile che LAVORARE col computer per anche meno di due ore al giorno, ad esempio battendo testi per lo più insulsi o romediando alla scarsa perizia grammaticale di altri sedicenti redattori, abbia la sua parte in causa quando si rilevano precocemente disfunzioni metaboliche e andropausa cerebrale a ventidue anni. Poi chi si lamenta sono i partner e non i genitori, ma quelli che vendono i pacchetti di software professionale non mettono uno straccio di avviso nei manuali. L'innocuità del mezzo multimediale non toglie, comunque, che se giocate a pallone coi tori siete scemi sul serio, e quindi come disse Ruggero Acque in tempi di realtà virtuali da deglutire, benvenuti nella Macchina, figlioli. Gli altri lasciateli campare nelle loro macchine, il plurale conta più di quello che sembra: è un concetto diverso, è proprio un concetto diverso.

BIT WORLD
VIDEOGAMES, CONSOLE E ACCESSORI

BIT WORLD di Lai Roberto - Via Val Cismon, 2
20052 MONZA (Mi) - TEL. 039/2720499 - FAX 039/2720499

IMPORTAZIONE DIRETTA - VENDITA PER CORRISPONDENZA

VENDITA PER CORRISPONDENZA
TEL. 039/272.04.99

MOLTE NOVITÀ POSSONO ESSERE DISPONIBILI ANCHE SE NON ELENCATE

MEGA DRIVE

Art of Fighting
Ea Fifa Int. Soccer
Eternal Champion
NBA Jam
Dragon (Bruce Lee)
Street Fighter II S.C.E.
Virtual Racing
Street of Rage III
Spark
Dragon Ball Z
Fatal Fury II
Occhiali Virtuali
S. Street Fighter Special
Mortal Kombat 2
Rise of the Robots
Orban Stryke
The Punisher
Dynamite Headdy
Tazmania II
Ecco II

S.NINTENDO - S.FAMICOM

Rise of the Robots
Pop' n' Tween Bee II
Stunt Race
Ea Fifa Soccer
NBA Jam
Slam Master
Final Fantasy VI
The King of Dragon
World Heroe's II
Ranma 1/2 IV
Street Fighter II Special
Terminator II Arcade
SD Hokuto no Ken
Fatal Fury Special
Samurai Spirits
Final Fantasy 6
Road Runner Twin
Cap. Tsubasa V
Jungle Book
Breath of Fire
Karate Club

MEGA CD

Bari Arm
Silpheed
Sonic
AX 101
Rebel Assault
Dragon's Lair
Final Fight
Ground Zero Texas
Tomcat Alley
F1 World Champ
Battle Corps
F1 World Champ
Kaimen Raider
WWF Rage in the Cage
Mega Race
3x3 Eyes
Illusion City
Space Ace
Brutal

GIOCHI CD ROM PER PC

Patrician	L.	59.000
Gateway II: Homeworld	L.	59.000
Labyrint of Time	L.	69.000
Sherlock Holmes III	L.	69.000
Ufo	L.	49.000
Mad Dog Moree	L.	49.000
Rebel Assault	L.	69.000
Lawnmover Man	L.	59.000
Inca	L.	49.000
F15 Stryke Eagle III	L.	69.000
Return to Zork	L.	59.000
Eye of the Beholder Trylogy	L.	69.000
Dune	L.	49.000
Compilation 3 Giochi	L.	45.000
Compilation 6 Giochi	L.	65.000
Giochi per Adulti VM18	L.	39.000

CARTUCCE GAME GEAR

Mortal Kombat	L.	59.000
Bare Knuckle II	L.	55.000
Donald Duck Q.	L.	55.000
Doraemon	L.	49.000
Out Run	L.	49.000
Sonic III	L.	59.000
S. Monaco GP II	L.	49.000
S. Shinobi II	L.	55.000
GP Rider	L.	65.000

GIOCHI NEO GEO
3 DO
ATARI JAGUAR
GAME GEAR
PC CD ROM
Disponibili le Console Sega, Nintendo, Nec, 3Do, Atari, Neo Geo

TUTTI I MARCHI E I NOMI ELENCATI SONO DI ESCLUSIVA PROPRIETÀ DELLE SINGOLE CASE PRODUTTRICI. I PREZZI RIPORTATI SONO I.V.A. INCLUSA. TUTTI I PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA PER 1 ANNO.

Chi non si adatta è spacciato.

VORTEX

Dietro il Vortice si nascondono sette mondi inospitali, popolati ciascuno da avversari diversi che con una serie strabiliante di mosse d'attacco approfitteranno di ogni tua debolezza. A te spetta il controllo della Flotta, composta di quattro elementi eccezionali: Walker, Sonic Jet, Landburner e Hard Shell. La tua sopravvivenza dipenderà dalle decisioni tattiche che prenderai, valutando le minacce potenziali e adattando il mezzo alle caratteristiche impervie dell'ambiente.

Vortex ti attende

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

SONY ELECTRONIC PUBLISHING

ELECTRO BRAIN

Vortex™ 1991 Electro Brain Corp. 1991 Argonaut Software Group B.V. Tutti i diritti riservati. Electro Brain Corp.® e il logo Electro Brain sono marchi registrati Electro Brain Corp.
Vortex™ è un marchio Electro Brain Corp. Sony Electronic Publishing è un marchio Sony Electronic Publishing Company. Super Nintendo è un marchio Nintendo.

L'APPOSTA

[illegible]

Ecco, [illegible] [illegible]

BOX SFUGGITO ALLA CENSURA

Pare strano, ma [illegible] dei comuni censore non hanno neppure sus[illegible] di fronte all'[illegible] che state per leggere. Se continuate a scorrere con gli occhi verso il basso, è chiaro. Sareste, e dico sareste, ancora in tempo per fermarvi. [illegible] potete ancora fare. Coraggio, fermatevi, leggete da un'altra parte, qualche altra cosa. Sbrigatevi, o rimarrete impigliati nelle trame del neo [illegible] M.[illegible] andate via. Una parola di più e siete fottuti. Andate via. Se ve lo [illegible] ci sarà un motivo. Ah, bene ve ne siete andati, meno male. Cosa? Ancora qui? Oh ben, a questo punto sono fatti vostri.

Per la serie: L'Apecar-Poetomania dilaga, fatevi prendere!
"La recensione è un foglio macchiato di inchiostro dove il gioco è descritto da un recensore, o meglio un mostro. Ha un'introduzione, un corpo ed un com mento, qualche foto e a volte dei box per ampliare l'argomento. C'è un voto generale, a dire se il gioco è bello/e quattro parziali che dicono se è meglio quest'aspetto o quello. I tasti son tanti? Ti bruceran le dita? Le dovrai mettere a mollo?/queste ed altre cose ti indica il sottocontrollo! L'A&P son 5 caselle quattro han l'aria vuota e mesta/quella piena ti dura se serve molta testa. Il recensore, infatti, è invero un [illegible] con lui te la devi prendere se losco pare un giudizio. Commento dei lettori: Ehi, ma che fesso è stato questo qui/ha sprecato una domenica... ormai è [illegible]! [illegible]!"

Se passate in chiesa mettete un cero alla madonna anche da parte mia. Vale quello che vale, ma più di tanto uno non può fare.

NELLE FAUCI DEL LUPO

"È possibile please, mettere vicino alla lettera un effetto grafico tipo TIMBRO con la scritta MADE IN CONEGLIANO, eddai eddai, [illegible]!"

Caro Apesar, la Capcom mi fa proprio ridere: mi riferisco al processo contro la Data East per quel famoso *Fighter's History* che [illegible] i padri di Ryu e C. [illegible] fino al plagio *Street Fighter II*. Io l'ho giocato in sala giochi e [illegible] picchiapicchia che ho giocato (sempre [illegible] *World Heroes* 1, 2 e [illegible] [illegible] Spero che la Data East [illegible] seconda causa, non perché *Fighter's History* mi piaccia più di *SFII*, ma perché non mi va giù che la Capcom, che da un po' di anni non fa che [illegible] ragione. Chi capisce la [illegible]

Voi potete dire quello che vi pare, ma le lettere dell'Uomo di Conegliano fanno sempre la loro figura. Quello che mi sorge spontaneo domandarmi a questo punto [illegible] curioso e spiazzante cervello? [illegible] connotati si celerà mai, questa luce ristoratrice di imbrunenti rubriche epistolari, questo zampillo di acqua miracolosa per un'Apposta dal velo sempre più [illegible], questa tarantola dal morso fibrillante per le [illegible] lettere? Tutti questo per [illegible] ideale del [illegible] Conegliano, fatelo come volete, confezionatelo come vi pare, a china, tecnica [illegible], carboncino, olio su tela, scaracchi non digeriti, soprattutto però non siate [illegible] fondo, ma mandatecelo.
Sapremo apprezzarvi!

GGGP - FEDELI ALLA LINEA!

[illegible] Ma ve ne siete accorti o no che è quasi un anno che sto qui dentro il pertugio umido della redasiun, a esaminare le più [illegible], a rivedere le già rivedute, [illegible] vostre umili, impietose, [illegible] LETTERE? Un anno della mia vita, mica pane, ma davvero io ho sprecato un anno dei mie battiti cardiaci appresso a voi? Il mondo è bello perché sembra, dicitur, si mormora, è vario. Apprezzo senza riserva alcuna tutte le (bellissime, davvero) lettere di critiche, [illegible], suggerimenti, affetto spicciolo ma grondante [illegible] cartoline illustrate [illegible] EVERYBODY per [illegible] sono in esposizione permanente a casa [illegible] Di deviare un pochino, magari. E allora che ne direste se tanto per cambiare [illegible] torta? Non [illegible] no: è un anno che [illegible]

Printex srl

PRENOTATE E ORDINATE

novità settimanali da tutto il mondo

Tutti i prodotti sono originali e garantiti per l'Italia

tel. 02-29519914 r.a. **dalle 10-12.30 alle 15-19.30**

OLTRE 1000 TITOLI SEMPRE DISPONIBILI

SEGA MEGA DRIVE

James Bond 007	L. 55.000
Capitan America	**L. 35.000**
Desert Strike	L. 85.000
Dune II	**L.120.000**
Flinstones	L. 95.000
Lost Vikings	L. 120.000
Mickey e Donald	**L. 60.000**
Robocop vs Terminator	**L. 55.000**
Sonic I	**L. 35.000**
Sport Pack	**L. 55.000**
Super Kickoff I	**L. 55.000**
Super Street Fighter II	**TEL**
Teenage Mutant	**L. 80.000**
Tazmania 2	L. 115.000
Ultimate Soccer	L. 85.000
Jurassic Park	**L.120.000**
Rampage	
Sonic e Knuckles	**L.130.000**
The Lion King	**L.138.000**
Power Rangers	**L.130.000**
Super Kick Off 3	**L.124.000**
Back To Future III	L. 50.000
Double Dragon III	L. 60.000
Mig 29	L. 99.000
Mortal Kombat II	L. 120.000
NBA All Star	L. 65.000
Pink Goes to Hollywood	L. 120.000
Sensible Soccer	L. 85.000
Sonic 3	L. 110.000
Bubsy	L. 80.000
Hook	L. 80.000
NBA Jam	L. 93.000
Davis Cup Tennis	L. 105.000
NHL Okey 94	L. 120.000
F1	L. 110.000
Striker	OFFERTA
XMan	OFFERTA
Double Clutch	OFFERTA
Int. Rugby	OFFERTA
Mega Games	OFFERTA
Wimbledon Tennis	OFFERTA
Zombie	OFFERTA
Mutant League Footbal	OFFERTA
Populos	OFFERTA

GAME GEAR

La Sirenetta	L. 35.000
Batman Return	**L. 40.000**
Duffy Duck	**L. 72.000**
Donald Duck II	**L. 75.000**
Prince of Persia	L. 50.000
Robocop Vs Terminator	L. 65.000
Super Off-Road	L. 40.000
Sonic 1	L. 35.000
Terminator	L. 60.000
World Cup Soccer	L. 72.000
Power Rangers	**L. 75.000**
The Lion King	**L. 78.000**
Agassi	L. 65.000
Klax	L. 40.000
Spiderman	L. 55.000
Predator II	L. 60.000
G. Foreman Boxing	L. 55.000
Krusty Fun House (Simpson)	L. 55.000
Superman	L. 49.000
Global Gladiators	L. 46.000
Robocop (James Pond)	L. 49.000
Mortal Kombat	L. 65.000
Dracula	L. 49.000
Hook	L. 55.000
Asterix	**L. 45.000**
Cuck Rock II	L. 45.000
Chessmaster	L. 40.000
Develish	L. 40.000
Halley Wars	L. 40.000
James Bond	L. 45.000
Double Dragon	L. 45.000
Aladdin	**L. 75.000**

SEGA MASTER SYSTEM

Batman Retur N	**L. 33.000**
Champion Of Europe	**L. 50.000**
Mickey Mouse	**L. 35.000**
Donald Duck	**L. 35.000**
Out-Run (Europa)	**L. 27.000**
Road Runner	**L. 39.000**
Supertennis	**L. 50.000**
Super Kick Off	**L. 29.000**
Spiderman	**L. 29.000**
The Lion King	**L. 85.000**

S. NINTENDO PAL

Clay Fighter	**L.140.000**
Dennis The Manage	**L. 85.000**
Jimmy Connors Tennis	**L. 90.000**
International Tour (Tennis)	**L.110.000**
Incredible Crush Dummies	**L. 60.000**
Championship Pool	**L.119.000**
Nigel Mansell	**L.135.000**
James Pond	1L120.000
Super Battle Tank 2	L. 128.000
Bugs Bunny Rampage	L. 150.000
The Flinstones	L. 110.000
Battletoads	
Star Wing	**L. 79.000**
Tiny Toon	**L. 79.000**
Dragon	**L.120.000**
Double Dragon II	L. 110.000
Mortal Kombat II	L. 150.000
S. Star Wars	L. 120.000
The Incredible Hulk	**L.120.000**
Double Dragon V	**L.125.000**
Mickey Mania	**L.145.000**
Troddlers	L. 120.000
We're Back	L. 125.000
Dinousaur's story	
Putty	L. 120.000
Wing Commander	L. 90.000
Jungle Strike	**L.125.000**
Micro Machines	**L.125.000**
Jurassic Park 2	**L.135.000**
Euro Football Champ	L. 105.000
Bob	L. 90.000
World League Basket	L. 100.000
Super Bomberman	L. 99.000
Best of the best	L. 90.000
No Escape	**L.125.000**
X Calibre	**L.125.000**
Mighty Max	**L.115.000**
Super Kick Off	L. 99.000
Pink Goes to Hollywood	L. 130.000
Young Merlin	L. 130.000
Ryan Giggs Champions	L. 85.000
NBA Jam	L. 125.000
Sky Blazer	L. 115.000
Cool Spot	L. 95.000
Battle Toads	L. 75.000
Blues Brothers	L. 75.000
Run Saber	L. 80.000
Megalo Mania	L. 80.000
Segret of Mania	**L.135.000**
Super Kickoff 3	**L.135.000**

SUPERNINTENDO USA

The Duel (Test Drive)	L. 50.000
Lethal Weapon II	L. 50.000
Musya	L. 50.000
Out Lander	L. 50.000
Road Riot	L. 50.000
Street Combat	L. 50.000
Chester Cheeta	L. 50.000
Gun Force	L. 50.000
Push Over	L. 50.000
Hyper Zone	L. 50.000
Paper Boy 2	L. 50.000
Ka-Blooey	L. 50.000
Spankys	L. 50.000
Cool World	L. 50.000
Clue	L. 50.000
Earth Defense Force	L. 50.000
On the ball	L. 50.000
Ninja Boy	L. 50.000
Humongous Adventure	L. 50.000
The Hunt for Red October	L. 50.000
Doomsday Warrior	L. 50.000
Battle Grand Prix	L. 50.000
Rampart	L. 50.000
Super Championship Boxing	L. 50.000
Prince of Persia	L. 50.000

GAME BOY

Nigel Mansell	**L. 60.000**
Asterix	L. 45.000
Goal	L. 50.000
Snoopy	L. 38.000
Prince of Persia	**L. 38.000**
Caccia ottobre rosso	L. 38.000
Dott. Mario	L. 38.000
Double Dragon II	L. 48.000
Looney Tones	L. 48.000
Magnetic Soccer	L. 45.000
Othello	L. 38.000
Quix	L. 38.000
RType	L. 38.000
Track Meet (Olimpiadi)	L. 48.000
Yoshi Cookie	L. 48.000
Last Action Hero	L. 60.000
Spiderman	L. 38.000
Solar Strike	**L. 40.000**
Bouble Bouble	**L. 38.000**
Blades of Steel (Ekey)	L. 48.000
Ghostbuster II	L. 48.000
Home Alone	L. 48.000
Kwirk	L. 48.000
Look-Hook	L. 38.000
S. Mario Land I	L. 48.000
S. Mario Land II	**L. 59.000**
S. Mario Land III	**L. 65.000**
S.R.C. Proam	L. 38.000
Fortess Of Fear	L. 38.000
Skate Or Die	L. 38.000
Chase HQ	L. 38.000
Dracula	L. 40.000
Felix The Cat	**L. 40.000**
Revenge of Gator (Flipper)	L. 38.000
Blues Brother	L. 48.000
Robin Hood	L. 48.000
The Jetsons	L. 65.000
Best of Best	L. 48.000
Godzilla	L. 38.000
Ultima II (RPG)	**L. 65.000**
Montal Kombat II	**L. 65.000**
Allowey	**L. 48.000**
Donkey Kong	**L. 65.000**
Duck Tales II	L. 60.000
Pinball Dream	**L. 65.000**
Road Rash	**L. 65.000**
World Cup Usa 94	**L. 70.000**
Jungle Book	**L. 65.000**
Mercenary Force	L. 38.000
Kick Off	L. 48.000

NINTENDO 8 BIT

Battle of Olympus	L. 39.900
Blob	L. 39.900
Bubble Bobble	L. 39.900
Castelvania	L. 39.900
Castelvania 2	L. 39.900
Metroid	L. 39.900
Snake Revenge	L. 39.900
Battle Toads	L. 49.900
Bugs Bunny	L. 49.900
Buray Figther	L. 49.900
Dottor Mario	L. 49.900
Dragons Lair	L. 49.900
Goal	L. 49.900
Golf	L. 49.900
Star Wars	L. 49.900
Super Mario Bros	L. 49.900
Super Off Road	L. 49.900
Top Gun 2	L. 49.900
Hook	L. 49.900
The Flinstoners	L. 49.900

L'APPOSTA

PERPLESSITÀ

HARD TO UNDERSTAND A BETTER MAN IN LOVE

Una questione di cuore e di compagnie telefoniche

Le cose stanno più o meno così: trovandosi con l'acqua alla gola, per via di una concorrenza troppo spesso sottovalutata (e non parlo solo di Sega, c'è in ballo anche la Sony... non per la Nintendo ha avuto parecchio a che fare ai tempi di progettazione del SNES, e spesso in modo controverso), in nome di un know how comunque ai vertici e di una presenza costante nel settore, la Nintendo ha deciso di strattonare le amene chiapps della stampa specializzata di mezzo globo, ottenendo clamori e pubblicità assolutamente gratuiti (ma c'è chi ha imposto alla propria testata una politica di feroce ostracismo) nel tentativo (riuscitissimo, peraltro) di distogliere l'attenzione da quello che stava facendo, concretamente, la Sega. Se vuoi la mia opinione, gli accordi con la Silicon non si prendono semplicemente svegliandosi una mattina e chiamando al telefono: quindi qualcosa di sicuro ci doveva essere per forza, anche perché la Silicon alla sua credibilità ci tiene quanto la Nintendo, seppure gli utenti di stazioni Silicon non siano, o almeno non pare, la maggioranza dei lettori di riviste come questa. Quindi se la ditta bluffa in un ambito che non è quello professionale, non è troppo difficile sorvolare sulla toppata. Il Game Boy a colori, invece, è un cliche banalissimo: ai suoi tempi la notizia era una balla inappuntabilmente confezionata, e il Super Game Boy (carino quando ti pare, e soprattutto economico) è la classica pezza colorata: il Super Game Boy è tecnologia vecchia. Da anni le riviste specializzate prendono le immagini dei giochi per GB con un accessorio molto simile, mai venduto al pubblico ma distribuito direttamente dalla Nintendo alle redazioni dell'orbe sotto lnundato compenso. Per quanto concerne il software, che è la cosa più importante, la risposta la dai tu stesso: anche se non lo dicono, è facile prevederlo. Ovvio che qualsiasi cosa esca dalla Nintendo, dal 4 bit tuscabile al frullatore laser, ci sarà qualche aggeggio con su scritto "Mario" o "Zelda" da mettervi vicino. E poi ultimamente l'hanno pure detto, i titoloni sono stati annunciati e quindi pace. In realtà devo ammettere che tutta la credibilità che la Nintendo poteva aver perso, per quanto mi riguarda, è ormai recuperata, per amore ma soprattutto per forza: basta mandare Donkey Kong sotto casa di qualcuno. Da quanto si è visto, Donkey Kong Country è assolutamente radicale. Il gioco di Natale, alla faccia di tutti i picchiabbiocca, porcospini, linci e, mi sa, anche delle piacevolissime escursioni a 32 bit di Mega Drive e Saturn. Così vanno le cose, così devono andare.

FANTACALCIO?

IL LIBRO-GIOCO
È la bibbia del fantacalcio: regole, statistiche, analisi dei giocatori, aneddoti e strategie di gioco. Tutto ciò che serve per giocare al gioco più bello del mondo, dopo il calcio

IL REGISTRO ELETTRONICO
È il programma per la gestione dei calcoli del fantacalcio, versione MS DOS. Disponibile per corrispondenza

FANTAGOAL
È il programma per la gestione dei calcoli del fantacalcio, versione Windows. Disponibile per corrispondenza e nei negozi specializzati

Serie A - Fantacalcio: Lt. 25.000
Registro Elettronico: Lt. 35.000
Fantagoal: Lt. 69.900
Serie A - Fantacalcio+Fantagoal: Lt. 85.000
Per gli ordini: effettuate il versamento della cifra complessiva + Lt. 2000 per spese di spedizione sul CCP n°17200205 intestato a Studio Vit, via Aosta 2, 20155 Milano, spedite copia della ricevuta con il vostro nome, cognome e indirizzo a Studio Vit e riceverete il materiale direttamente a casa.
Per informazioni: Studio Vit
tel. 02/313166, fax 02/33104726

NELLE MIGLIORI LIBRERIE

BOTTA E RISPOSTA blues

Ovvero, una pagina di Domande e Risposte (rigorosamente con la lettera maiuscola) a cura del sempreverde treruote che tanto sembrate amare, laudare et rispettare

- Mi sai dire quanti ha Contra su Super Nintendo?

Ce ne sono sette, e il loro grado di affinità al pattume zelloso è direttamente proporzionale al numero che li contraddistingue. I primi cinque erano comunque degli scomodi (e mai fatti) GdR con testo giapponese, magari se uno non ci capisce niente il gioco sembra anche più bello. Magari, dico. A proposito di GdR, lancerei volentieri un appello per aiutare F Snarg e Raiden 80, entrambi bloccati in Mystic Quest per GB: una soluzione o degli aiuti consistenti sarebbero assai graditi, thanx.

- Perché non dedicate una rubrica ai giochi che hanno fatto la storia dei videogame (*Tetris*, *Pac Man*, *Asteroids*, *Q*Bert*, ecc...)? E perché non ne dedicate una alle console stesse?

Spazio 1999. Carissimo, il problema che abbiamo noi è lo stesso che avresti tu se dovessi parcheggiare un carro funebre in centro. La similitudine non è male, perché adoriamo i Mercedes come ci piacciono le vecchie glorie interattive, è solo che non c'è proprio spazio per parlarne. Io non escluderei niente del genere per il futuro comunque, perché l'idea è buona e giusta: fosse per me sacrificherei la recensione dell'ennesimo picchiaboia per inserire una pagina su Defender. Purtroppo altre persone non hanno le stesse velleità suicide e neanche riguardando sei volte 'Alla conquista dello Spazio' siamo riusciti a farci venire un'idea decente.

- Perché il Game Boy non l'hanno fatto a colori?

Perché la zebra l'hanno fatta a strisce? Perché le pecore non volano? A cosa serve esattamente il CD"? Perché tutte queste domande destinate a rimanere senza risposta? Ad ogni modo, il GB è stato pensato come macchina economica (nel senso di costo e del consumo), cosa che l'impiego di un display a colori avrebbe impedito. E poi il GB è stato pensato a tinta unita per far uscire un domani il Super Game Boy, e poter dire "aggiunge il colore ai vostri giochi".

- Distinto Apecar, ho sentito dire che esiste un cheat mode per la prima versione di Street Fighter II (SNES) che permette di impersonare i 4 boss finali, è vero?

Beh, se vai in palestra per dieci anni e ti butti ogni mattina nel catrame potresti riuscire a impersonare M.Bison, solo che come cheat mode fa un po' schifo. In alternativa ti puoi comprare un'altra versione più recente, perché quello che vorresti fare tu proprio non si può. In effetti giravano un sacco di voci, ma erano tutte mozzarellone di bufala. Anyway, se hai un'Action Replay, potresti sfruttare un codice che ti permette di muovere e controllare Vega e qualcun'altro, senza fare nessuna mossa speciale, però, e soprattutto godendo di una grafica molto "rovinata" da accessi a locazioni di memoria strane. Meglio che il codice me lo tenga per me, credo.

- Caro Apecar, il Nintendo Scope dispone dei soli sei giochi allegati o sono state messe in circolo altre cartucce? Esiste un adattatore per i giochi del Nes, su SNES?

Allora, l'adattatore esiste e dovrebbe costare pure poco. Per quanto riguarda il Super Scope, in teoria qualche altro gioco esisterebbe anche, però sono tutti meno divertenti del portare lo Scope allo zoo per tentare strani innesti con gli ippopotami.

- Secondo voi esistono titoli degni di essere giocati grazie al Super Game Boy, anche da chi è abituato alle meraviglie del Super Nes?

E perché, il Super Nes ha settato dei nuovi standard per quanto riguarda la giocabilità assoluta? Wario Land, Top Rank Tennis, Zelda GB sono tutti giochi che andrebbero apprezzati da chiunque, e poi con quattro colori sono molto più più sexy e provocanti.

Tranzilli, il vecchio Purgonato ha scavato nel suo immenso scibile fiottizzato e può sincerarvi: New Zealand Story per Nes esiste, solo che è vecchio quanto la dentiera di Rita Levi Montalcini. Trovarlo sarà un problema, suppongo, provate magari nella fornace del summenzionato premio Nobel.

AVVISO AGLI INSERZIONISTI

Il presente per informarVi che su K
non verranno più accettati annunci
pubblicitari che reclamizzino

COPIATORI DI CARTUCCE, DISCHETTI COPIATI
E QUALUNQUE ALTRA FORMA E SISTEMA DI COPIATURA.

Se, nonostante il rigoroso controllo a cui verranno sottoposte tutte le pubblicità, ciò dovesse ancora verificarsi, saremo costretti all'immediata sospensione, a tempo indeterminato, di tutte le inserzioni riguardanti coloro che non si atterranno a questa norma.
Certi della Vostra collaborazione
e ringraziandoVi anticipatamente,

La Concessionaria di Pubblicità
L.T. AVANT GARDE

CONSOLE Shop

DAL 29 OTTOBRE

DA TUTTO IL MONDO...
...TUTTO PER LA CONSOLE
E IL CD-ROM

PER INFORMAZIONI LISTINI E ORDINI

Galleria S.Lorenzo 11-13 - Vicenza **0444/326947**

MORGANA

Via Dalmazia, 424 - Pistoia

PER I TUOI ORDINI TEL.

0573 903277

Fax 0573 - 903955

MEGADRIVE (i richiestissimi)

Addams family	£.	69.000
Aladdin	£.	89.000
Brett hull hockey	£.	109.000
Bubsy	£.	69.000
Castelvania	£.	69.000
Combat cars	£.	119.000
Cool spot	£.	99.000
Fifa int. soccer	£.	109.000
Flashback	£.	99.000
Incredible Hulk	£.	139.000
Jungle book	£.	119.000
Jungle strike	£.	109.000
Kick off 3	£.	109.000
Land stalker	£.	99.000
Lethal enforce	£.	149.000
Nba jam	£.	95.000
Nba showdown	£.	129.000
Pete Sampra tennis	£.	109.000
Robocop vs Terminator	£.	129.000
Rocket knight adv.	£.	99.000
Ryan Giggs soccer	£.	109.000
Sensible soccer	£.	89.000
Sensible soccer 2	£.	129.000
Sonic 3	£.	89.000
Subterrania	£.	129.000
Virtua racing	£.	119.000
World cup USA 94	£.	109.000

SUPERNES / FAMICOM

Aladdin	£.	139.000
Alien 3	£.	69.000
Asterix	£.	59.000
Axelay	£.	69.000
Batman returns	£.	79.000
Bubsy	£.	69.000
Bugsy bunny	£.	129.000
Cool spot	£.	99.000
Daffy duck	£.	139.000
Desert fighter	£.	129.000
Equinox	£.	109.000
Fifa int. soccer	£.	99.000
Flashback	£.	59.000
Goof trop	£.	79.000
Incredible Hulk	£.	149.000
Jimmy Connors	£.	99.000
Kick off 3	£.	129.000
Lethal enforce	£.	169.000
Lost vicking	£.	99.000
Mario all star	£.	129.000
Megaman X	£.	129.000
Nba jam	£.	129.000
Parodius	£.	79.000
Pop'n twin bee	£.	89.000
Rock roll racing	£.	109.000
Star wars 2	£.	149.000
Star wing	£.	69.000
Stunt race FX	£.	139.000
Super bomberman	£.	69.000
Super Mario world	£.	69.000
Super metroid	£.	129.000
Super turrican	£.	89.000
Young merlyn	£.	129.000

SPECIALE PIRATI

MEGADRIVE

Art of fighting	£.	99.000
Dragon	£.	129.000
Dragon ball 2	£.	119.000
Eternal champion	£.	139.000
Fatal Fury	£.	99.000
Fatal fury 2	£.	119.000
Mortal kombat	£.	89.000
Mortal kombat 2	£.	139.000
Street fighter 2	£.	89.000
Super street fighter 2	£.	149.000
Street of rage 2	£.	79.000
Street of rage 3	£.	89.000
Turtles tournament	£.	129.000

DISPONIBILI TITOLI PER 3DO:
Jaguar
Game Gear
Game Boy
Mega CD

SUPER NES / FAMICOM

Art of fighting	£.	129.000
Battle master	£.	129.000
Clay fighter	£.	129.000
Dead dance	£.	89.000
Dragon	£.	139.000
Dragon ball Z	£.	99.000
Dragon ball Z 2	£.	139.000
Fatal fury 2	£.	129.000
Fatal fury special	£.	179.000
Fighter's history	£.	159.000
Final fight 2	£.	69.000
Ken of north star VII	£.	139.000
Mortal kombat	£.	99.000
Mortal kombat 2	£.	149.000
Ranma 1/2	£.	129.000
Ranma 1/2 2	£.	139.000
Ranma 1/2 4	£.	169.000
Street fighter 2 turbo	£.	129.000
Super street fighter 2	£.	149.000
Turtles tornament	£.	139.000
World heroes 2	£.	139.000

Pag 3

SAPEVATE CHE...

Cha...Cha...Changes

Il 3DO sta per diventare una macchina a 64 bit? In Step By Step la verità!

SAPEVATE CHE...

Sega finanzia Atari

Sega dovrà pagare 90 milioni di dollari all'Atari? Il perché a pag 26

SOMMARIO

NOTIZIE DAL MONDO	Pag 18
NOVITÀ	23
AFFARI	25
OROSCOPO	26
LOTTO	27
MOTORI	27
SPORT	28
STEP BY STEP	31
ANTEPRIME	32

IL RISVEGLIO DEI TITANI

JAGUAR E 3DO: SI FA SUL SERIO

Dopo quasi un anno di attesa, finalmente si cominciano a vedere i primi titoli veramente degni di nota sulle nuove macchine. Jaguar e 3DO sono sul punto di mostrare cosa sono DAVVERO in grado di fare. *FIFA Soccer*, *Alien Vs Predator* e altro ancora sono i "becchini" che potrebbero cominciare a scavare la fossa ai 16 bit. Ho detto potrebbero...

Del resto era ora: le voci impazienti erano diventate troppe e troppo insistenti, per non parlare di chi ha già acquistato una nuova console e si ritrova sprovvisto di giochi decenti. Credo che sia finito il tempo in cui i possessori di MegaDrive e SNES si sentivano i legittimi possessori del *Top* del divertimento elettronico.
Era nell'aria da qualche mese, ma a Londra se n'è avuta la conferma: Jaguar e 3DO non sono due bluff (almeno non completamente). Dopo aver riempito le pagine delle riviste di tutto il mondo con immagini accattivanti che riportavano di lato una data d'uscita prossima - puntualmente disattesa - i giochi che dimostreranno che le macchine a 32 e 64 (?) bit sono effettivamente di una categoria superiore rispetto ai "poveri" 16 bit sono pronti.
Cominciamo con *FIFA Soccer dell'Electronic Arts*. Graficamente il gioco è incredibile: l'animazione dei calciatori è fluida e il campo scrolla che è una bellezza e inoltre si può scegliere tra sette inquadrature. La giocabilità è quella di *FIFA* su MD e SNES, e questo potrebbe far storcere il naso a qualcuno ma, scusate il controsenso, per una volta possiamo soprassedere su un difetto, se di difetto si tratta, di giocabilità per applaudire una realizzazione tecnica da Oscar. Per favore, non fraintendetemi: non voglio dire che, improvvisamente, la giocabilità è passata in second'ordine, ma è bello vedere che, per la prima volta, l'hardware del 3DO è sfruttato come si deve, e non sto parlando di introduzioni o di sequenze di gioco in FMV... *FIFA* è tutto quello che avevamo sognato guardando le immagini, e forse anche qualcosa in più!
Lo stesso discorso si applica a *Alien Vs Predator* per Jaguar: il gioco è velocissimo, ha una grafica tale da far impallidire persino il pluripremiato *Doom* e immerge il giocatore in un'atmosfera angosciosa come - forse - nemmeno il primo film di Alien era riuscito a fare. Credetemi: è uno spettacolo avanzare in un dedalo di corridoi che il texture mapping rende reali e realistici nella loro inesistenza.
Accanto ad *Alien Vs Predator* è stata presentata a Londra un'altra dozzina di titoli, tutti molto vicini al completamento. Ebbene, mentre molti di questi erano semplici conversioni di giochi già provati su altri formati - *Sensible Soccer*, *Cannon Fodder* - altri erano titoli originali che sfruttavano appieno (?) le potenzialità della macchina Atari. Giochi come *Red Line Racing* e *F-1 Racing* (titolo provvisorio, quest'ultimo) non facevano assolutamente rimpiangere la versione arcade di un certo *Virtua Racing*, almeno a prima vista. Passando ai picchiaduro, e nessuna console può avere successo senza un emulo di *SFII* o di *MK*, *Kasumi Ninja* e *Ultra Vortex* sembravano degni avversari dei succitati campioni del genere, anche se i demo visti non erano giocabili.
Tuttavia la fluidità di movimento degli sprite deponeva a favore delle speranze dei pochi presenti.
E allora, ci siamo? I videogiocatori stanno per premere il pulsante rosso per lanciare 3DO e Jaguar nell'Olimpo delle console? Probabilmente sì: i programmatori hanno avuto il tempo sufficiente per imparare a usare le macchine in maniera decente e questi frutti ora citati sono senz'altro più succosi dei primi *Crash-'n'Burn* e *Crescent Galaxy*. Questo non vuol dire che i giochi a 16 bit stiano per scomparire, anzi! Titoli come *Contra Hard Corps*, *Sparkster*, *Mortal Kombat II*, *Earthworm Jim* e innumerevoli altri lo dimostrano ampiamente. Spostando il discorso - di nuovo - sulla giocabilità, questi titoli ne offrono dosi massicce, abbinate a grande grafica e sonoro di prim'ordine. Credo che ci vorrà almeno un altro anno perché le nuove macchine raggiungano questi livelli. Concludendo, come già scritto sei o sette numeri fa, le console a 16 bit non sono ancora morte e devono ancora offrire il meglio di sé, ma non farebbero male a cercare un buon notaio per pensare al testamento... Del resto, chi ci assicura che 3DO e Jaguar sapranno resistere all'attacco di Saturn, PlayStation e Ultra 64?

NEWS

LA PALLA OVALE SUL MEGADRIVE

Londra, pomeriggio del 5 settembre, stand della EA. Io e Random vaghiamo alla ricerca del pezzo da 90. Eccolo, trovato. Il nuovo rugby della serie EA Sports: bellissimo, fantastico, veloce, completo. A un primo sguardo sembra davvero promettente, dato che tutte le caratteristiche del vero sport sono presenti in questa cartuccia (a proposito, la versione esposta era quella per MD): mischie, rinvii in touche, coperture e protezioni per il portatore di palla, aperture orizzontali a tutto campo. Data di uscita: dicembre... Un solo dubbio, presto fugato: chi lo recensirà, io o Random? Random, ovvio: lo leggete il colophon?

BATTAGLIE SPAZIALI E GdR

3DO: I PROSSIMI ARRIVI

Ecco i giochi in arrivo su 3DO per Natale.

Alura, bando alle ciance e via con i titoli. Di *Slayer*, il titolo della SSI di cui vi ho già parlato il mese scorso, devo aggiungere che il gioco ha una funzione random che genera dungeon con dislocazione dei mostri sempre differente. Con la possibilità di creare oltre 4 miliardi di mappe differenti, questo gioco vi durerà almeno quanto un paio di jeans.
Second comes *Star Control II* da casa Accolade, un gioco di ambientazione spaziale con sezioni strategiche e di combattimento fuse alla perfezione. *Star Control* su MD era poco meno di un mito: astronavi con sistemi d'offesa e di difesa differenti, diverse razze aliene da combattere (ma su 3DO ci si potrà anche alleare) e tanto sano blastamento. Se si aggiunge la grafica che il 3DO è in grado di garantire, c'è da mangiare le unghie di tutta la famiglia in attesa dell'uscita.
Kingdom: The Far Reaches è un altro GdR bello massiccio che vi vedrà alle prese con The Hand, un potente amuleto da ritrovare. L'azione di gioco è inframmezzata da numerosissime scene animate di ottima qualità, come testimonia la foto pubblicata nelle vicinanze. È Interplay, e Interplay vuol dire fiducia.

***Star Control II*. Prevedo un gioco mitico, ma non vorrei essere smentito...**

Il protagonista di *Kingdom* ha dimenticato l'ombrello: posso combattere draghi, orchi, tempi di consegna! Ma l'acqua proprio non la sopporto: mi rovina tutto il trucco...

Kasumi Ninja

Notizie dal MONDO

IL GIOCO CHE DOVREBBE "FARE" IL JAGUAR

ALIEN, PREDATOR O SPACE MARINE?

L'Atari presenta *Alien Vs Predator*. Game Power c'era

A Londra è stato presentato *Alien Vs Predator*, gioco che sembra essere un vero capolavoro, se solo longevità e difficoltà del gioco saranno all'altezza della grafica. Gli altri giochi mostrati erano *Red Line Racing* e altri titoli già visti su altri formati, quali *Sensible Soccer*, *Cannon Fodder* e *Syndicate*, per i quali dire che siamo di fronte a conversioni perfette è davvero il minimo, nel senso che se il Jaguar non potesse riuscire a convertire questi giochi, allora la situazione sarebbe davvero nera... (...e non lo è? NdRandom)
Passiamo poi a *Rayman*, un clamoroso platform-game della Ubisoft: grafica da urlo, animazioni che persino David Perry potrebbe invidiare, giocabilità che rivaleggia tranquillamente con quella di *Super Mario*... Cosa altro devo dirvi per farvi capire che questo *Rayman* è davvero incredibile? Dovrebbe uscire per fine anno o, al più tardi, per inizio gennaio 1995. Aspettatelo con ansia!
Infine i due picchiaduro, *Ultra Vortex* e *Kasumi Ninja*: non posso dirvi molto, in verità. La grafica è eccellente, soprattutto nei movimenti ultra-realistici dei lottatori e nei fondali "fotografici", molto meglio di qualunque cosa si sia vista finora, ma la giocabilità resta un'incognita, dato che sono stati mostrati solo demo non giocabili. Sperare costa meno che comprare, quindi non mollate i vostri quattrini fino a nuovo ordine!

Suonagliele, *Rayman*!

Alien Vs Predator

INSTANCABILE TREASURE!

PICCHIADURO E SPARATUTTO

Titolo generico per questa notizia, ma i giochi sono davvero speciali!

Dopo aver sfornato veri e propri capolavori del calibro di *Gunstar Heroes* e *Dynamite Headdy*, la Treasure si prepara a colpire di nuovo con un uno-due - solo per MegaDrive - davvero micidiale. Del primo gioco, *Yu-Yu Hakusho 2*, vi ho già parlato in passato: si tratta di un picchiaduro che può essere giocato addirittura da quattro giocatori in contemporanea. I game tester sono stupiti: la giocabilità è eccellente, la grafica incredibile, le mosse speciali altamente spettacolari e la colonna sonora un piacere per i timpani. Speriamo che non siano stati pagati dalla Treasure per esprimere questi pareri...
No, di certo non sono stati pagati, perché alla Treasure hanno sempre lavorato alla grande e *Alien Soldier* lo dimostra: un gioco simile nel concept a *Super Contra* ma realizzato con quella perfezione tecnica di cui la Treasure è capace! Aiutate il marine spaziale Epsilon 2 a liberare l'universo, una banda di pirati stellari che vi renderanno la vita difficile per tutti i dieci livelli del gioco...

Yu-Yu Hakusho

I LEMMINGS COLORATI

Dalla Titus sta per arrivare - entro fine novembre - *The Brainies*, un gioco di riflessione nel quale dovrete guidare verso l'uscita una serie di pupazzielli colorati, facendoli cooperare per superare ostacoli assortiti. Graficamente il titolo non è che ci abbia fatto gridare al miracolo, ma lo schema di gioco sembra molto divertentee. Il gioco uscirà in principio solo per SNES, ma non è improbabile una conversione anche per il 16 bit di casa Sega e per un paio di portatili a scelta.

NEWS

I GIOCHI PER I PORTATILI

E PER GAMEBOY E GAMEGEAR?

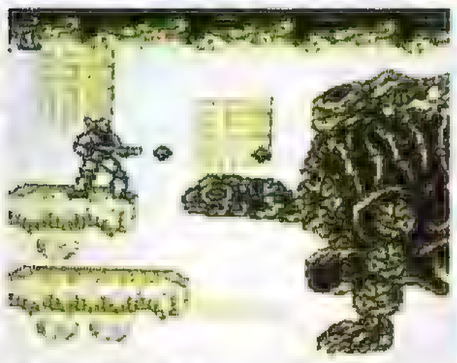
Bei giochi per le console da tenere in tasca? Ne ho visti una buona decina: leggete quali sono...

Il primo che vi presento è *Daffy Duck in Hollywood*: in questo titolo Sega per GG, Daffy è un investigatore privato che ha il compito di recuperare i 12 premi rubati dal pazzo professor Duckbrain al famoso regista Yosemite Sam. Attraversando 12 livelli coloratissimi e zeppi di pericoli fronteggerete i nemici con la vostra bubble-gun, imprigionandoli e poi facendoli esplodere. Il solito platform? Forse sì, ma con una grafica super, e gli 8 mbit della cartuccia sembrano una buona garanzia per questo gioco, che dovrebbe già essere disponibile nei negozi.

Gallery - 5 In One è invece una creazione Nintendo per GB: in una singola cartuccia troverete ben cinque giochilli, semplici e arzilli. I giochi sono molto semplici, si va dal giocoliere che deve dimostrare la propria abilità con delle palline all'operaio che ha il compito di manovrare le leve giuste per impedire che il cemento coli fuori dai contenitori. I giochi sono conversioni di "Scacciapensieri" della prima generazione, ma per un po' di tempo potrebbero anche essere divertenti.

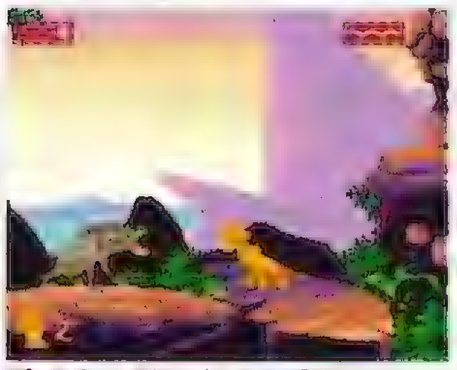
Konami per GB: i titoli sono un paio, ma entrambi decisamente succulenti. Di *Tiny Toon Adventures Wacky Sports* vi dirò solo che è uno sportivo multi-evento con calcio, golf, baseball, tennis, basket e football. Grafica di tutto rilievo, e speriamo lo stesso anche della giocabilità, dovrebbero gettare questo titolo sotto l'occhio dei riflettori. Fuori per novembre. *Probotector 2* è invece la conversione su GB di nientepopodimeno che *Contra Spirits* per SNES: pensate che persino lo scaling è rimasto nel gioco, così come la quasi totalità delle caratteristiche che hanno reso un hit la versione SNES. Bella lì!

Dalla Virgin arriva la notizia che il futuro successo *The Lion King* arriverà anche su GG e GB, così come *The Pagemaster* (solo in versione GB), altro gioco di piattaforme candidato a diventare un best-seller. Entrambi saranno disponibili per fine novembre.



Probotector 2

The PageMaster, il film



The Lion King, per 16bit

Probotector 2

UN ALTRO MD+MCD PORTATILE

AIWA E SEGA NE INVENTANO UN'ALTRA

Dopo il CD-X, la Sega lancia un'altra macchina compatibile con il MegaDrive

Sega e Aiwa hanno realizzato il CSD-GM1, un'innovativo apparecchio che comprende una radio, un registratore a cassette, un MegaDrive e un MegaCD, tutto insieme. Il prezzo di questo sistema, che è in vendita in Giappone dallo scorso settembre, è di circa 450 dollari, poco meno di 720.000 lire. Niente male, considerando tutte le funzioni di cui dispone... Non sappiamo se qualche lungimirante importatore ne farà giungere qualche esemplare in questi lidi, ma secondo me qualche simpatico pazzerellone disposto a svuotarsi il portafogli per quest'aggeggio esiste anche nel Bel Paese.

MD, MegaCD, Jovanotti e Leone di Lernia tutti insieme appassionatamente sul CSD-GM1.

ANCORA GdR, MICA VI DISPIACE, VERO?

DEEP IN THE DUNGEON, AGAIN

Questo mese riflettori su *Energy Breaker*, *Estpolis 2*, *Breath Of Fire 2* e *Lennus 2*. Tutti per SNES

Estpolis 2 altro non è che *Lufia 2*, ossia il seguito di un GdR niente male che abbiamo recensito qualche mesetto fa. Oddio, proprio di seguito non si può parlare, dato che questo gioco si svolge 100 anni prima di *Lufia 1*. Lo schema di gioco è però cambiato e ora c'è molta più strategia, dato che potrete pianificare spostamenti, acquisti e combattimenti come mai avete fatto in precedenza. E si può persino giocare d'azzardo per conquistare nuovi oggetti e armi! Dalla Taito, 16 mbit, fuori per dicembre: un titolo da tenere d'occhio!

Lennus 2, un'avventura da 16 mbit della Asmik che vi vede nei panni del figlio di un dio che deve liberare la propria terra infestata dalla solita orda di demoni. Sempre la solita storia, vero? Beh, l'originalità qui sta nella realizzazione tecnica, con la grafica che riprende i personaggi creati da Yousuke Kato e Keisuke Goto, famosi disegnatori giapponesi. Per la verità la grafica non sfrutta appieno le potenzialità del SNES, ma almeno è differente da tutti gli altri GdR nipponici. Altro punto a favore è lo schema di controllo, denominato Head-Up Display, che permette di selezionare il tipo di azione da svolgere direttamente con il pad e di immettere il comando con il tasto Left, in pratica lasciando la mano destra del giocatore libera per la consultazione di mappe e manuali.

Se però volete un gioco davvero innovativo, almeno nell'aspetto, allora dovrete beccarvi *Energy Breaker*, ancora della Taito, la cui grafica tridimensionale isometrica vi toglierà il fiato per molto tempo. È anche possibile interagire con un enorme numero di oggetti presenti sullo schermo, grazie proprio all'elevatissimo livello grafico. La trama? Non ne so nulla, quindi accontentatevi della foto. Comunque è abbastanza per intrippare gli appassionati del genere...

Energy Breaker, Taito

Lennus 2, Asmik

Estpolis 2, Taito

NEWEL® srl

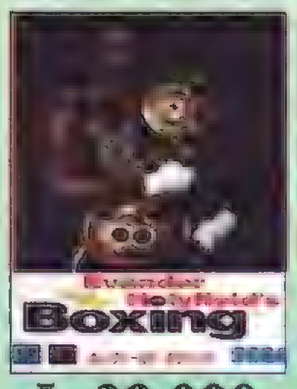
COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES

20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)
FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO:
02 - 33000036 (5 linee r.a.)

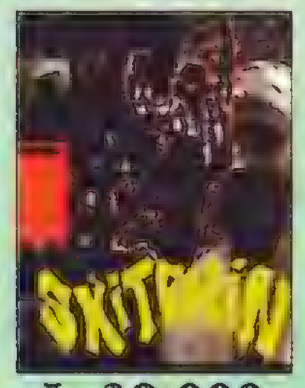
TUTTI I PREZZI SOPRA RIPORTATI SONO IVA COMPRESA. TUTTI I PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA.



L. 29.000

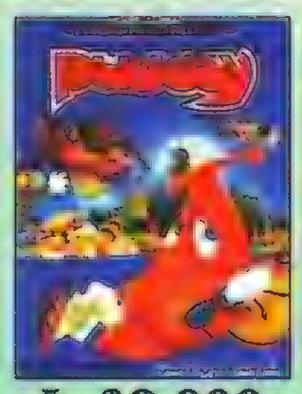
L. 29.000

L. 39.000

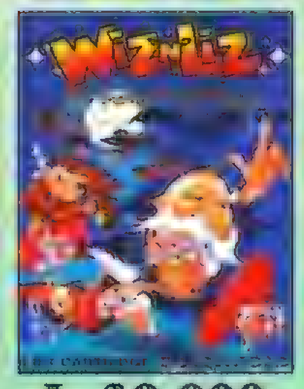


L. 39.000

L. 39.000



L. 39.000



L. 39.000

L. 39.000

MICRO MACHINES 2

OFFERTA

OFFERTA

L. 49.000

L. 49.000

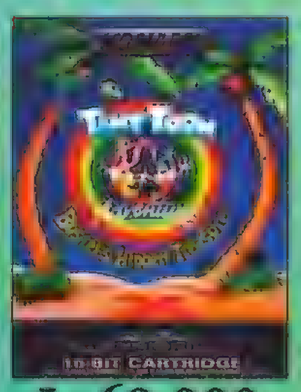
L. 49.000

L. 49.000

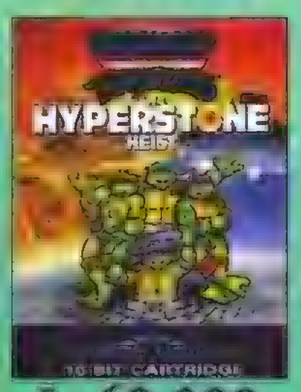
L. 49.000

L. 49.000

L. 59.000



L. 69.000



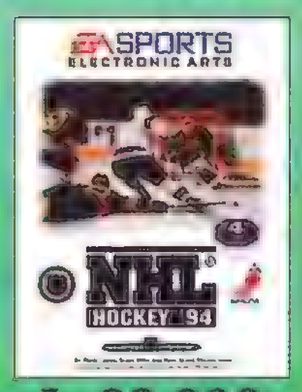
L. 69.000

LEMMINGS 3

L. 119.000

KICK OFF 3

L. 99.000

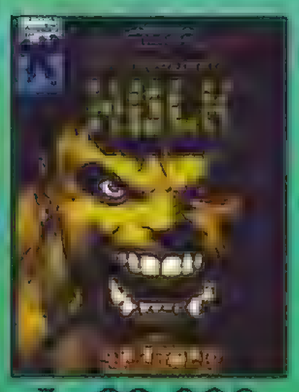


L. 89.000

SONIC & KNUCKLE (Sonic 4)

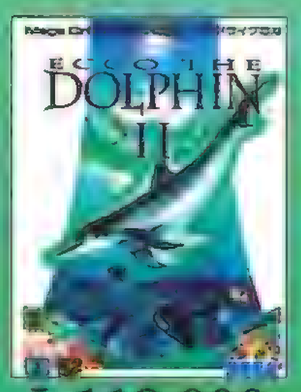
Disponibile

L. 129.000



L. 99.000

L. 99.000



L.119.000

DRAGON

OFFERTA

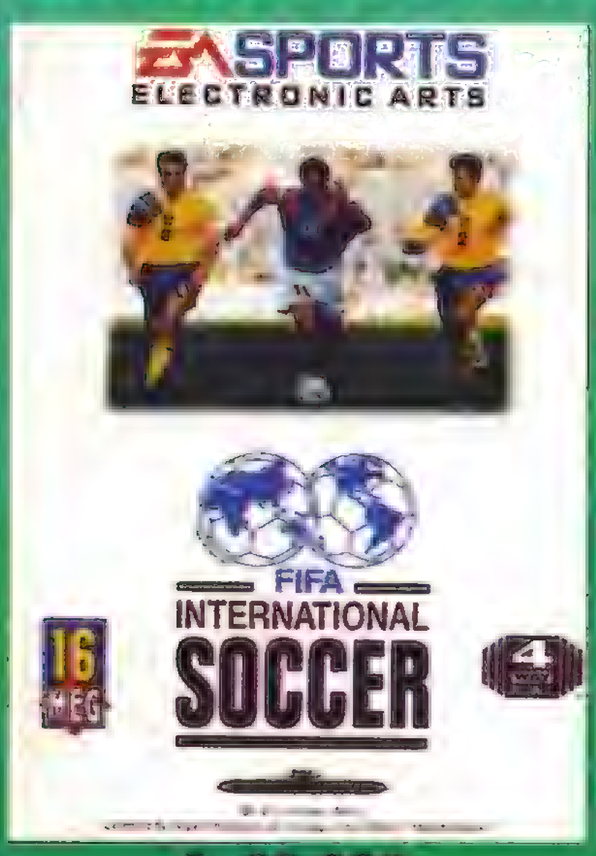
L. 129.000

OFFERTA

TAZMANIA 2

L.109.000

L.109.000



L. 89.000

DISPONIBILE!

L. 119.000

OFFERTISSIMA!

IL PIU VELOCE SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA

TUTTI I LOGHI E I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO PROPRIETARI. I PREZZI SOPRA RIPORTATI SONO IVA COMPRESA. TUTTI I PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA.

NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES

20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

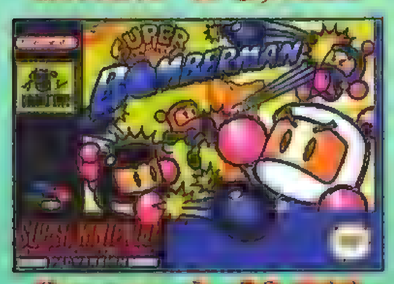
TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)
FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO:
02 - 33000036 (5 linee r.a.)

OFFERTE SUPERNINTENDO VERSIONE PAL

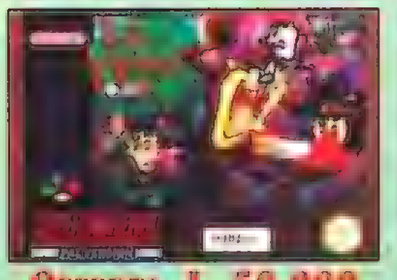
OFFERTA L. 39.000

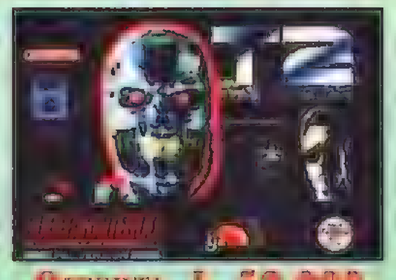
OFFERTA L. 59.000



OFFERTA L. 59.000

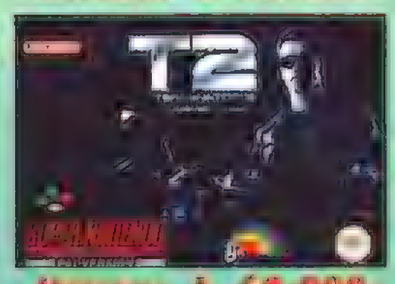
OFFERTA L. 69.000


OFFERTA L. 59.000



OFFERTA L. 59.000

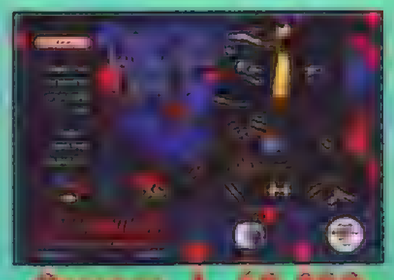
OFFERTA L. 69.000



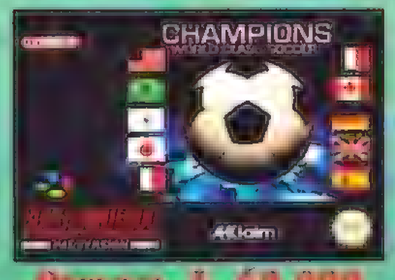
OFFERTA L. 69.000

OFFERTA L. 69.000

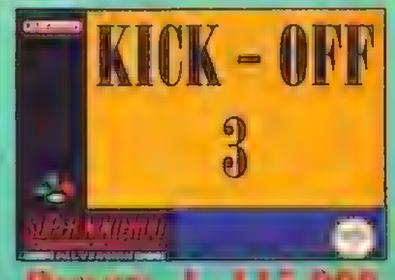
OFFERTA L. 69.000


OFFERTA L. 69.000

OFFERTA L. 69.000



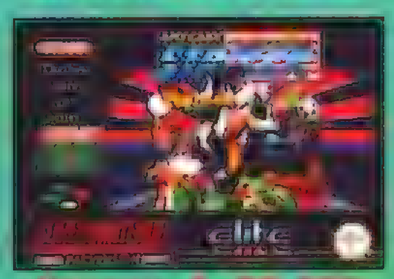
OFFERTA L. 69.000



OFFERTA L. 119.000

OFFERTA L. 99.000

OFFERTA L. 99.000



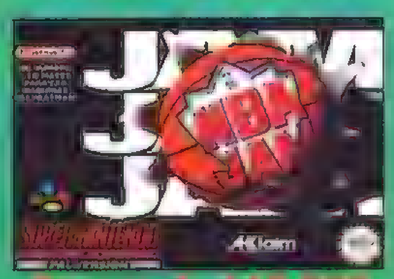
OFFERTA L. 99.000

OFFERTA L. 119.000

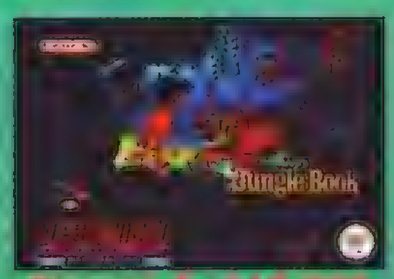
OFFERTISSIMA

OFFERTA L. 119.000

OFFERTA L. 119.000



OFFERTA L. 119.000



OFFERTA L. 119.000

OFFERTA L. 119.000

OFFERTA L. 139.000

TELEFONARE PER LE ULTIME NOVITA'

OFFERTA L. 99.000

OFFERTA L. 109.000

OFFERTA L. 119.000

OFFERTISSIMA !!!

DISPONIBILE

OFFERTISSIMA !!!

Tutti i nomi e i marchi sopra riportati appartengono ai loro proprietari. I prezzi sopra riportati sono IVA compresa. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia.

Vendita per corrispondenza a norma di legge - Garanzia 12 mesi - I prezzi possono subire variazioni - tutti i nomi ed i logos appartengono ai legittimi proprietari - Tutti i prezzi sono IVA compresa.

Grafca: Paolo Olivotti - Finale Ligure

i migliori giochi selezionati

il servizio più veloce

Via Portio, 44
17020 Bardino V. (SV)
di Borgo Diego

VIRTUAL GAMES

CONTROLLATE!

Sono in arrivo SEGA 32 X e SATURN

Mega Drive 2 + 2 Pad + £. 205.000

Batman Return	49.000	Pitfall	Tel. !!!
Battletech	119.000	Power Ranger	115.000
Brutal	129.000	Prince of Persia	85.000
Contra 3	119.000	Pulseman	109.000
Double Dragon 5	119.000	Robocop VS Terminator	65.000
Dune II	115.000	Simpson Virt. Bart	109.000
Dynamite Headdy	109.000	Sonic & Knuckle	119.000
ECCO the dolphin 2	115.000	Sonic 3	95.000
Ertworm Jim	139.000	Sparkaster	99.000
Gunstar Heroes	49.000	Street of Rage 3	86.000
Jungle Book	114.000	Subterrania	99.000
Landstalker	59.000	Super Street Fighter 2	125.000
Lethal Enforce 2	119.000	Urban Strike	112.000
Mortal Kombat 2	112.000	Virtual Racing	129.000
Operation Europe	125.000	Young Indiana Jones	79.000

Molti altri titoli disponibili in offerta !!!

Super Nintendo + Pad + Scart £. 205.000

Art of Fighting	59.000	Mortal Kombat 2	129.000
Batman "Animat. series"	149.000	Operation Europe	135.000
Batman Return	69.000	Pac Man 2	119.000
Black Thorne	119.000	Power Ranger	139.000
Bonkers	129.000	Prince of Persia	69.000
Breath of Fire	129.000	Samuraj Shodown	Tel. !!
Double Dragon 5	119.000	Soccer Shootout	129.000
Dragon Ball Z 3	159.000	Sparkster	119.000
Ertworm Jim	139.000	Super Mario "All Stars"	79.000
Fatal Fury Special	159.000	Super Mario Kart	69.000
Fighter History	92.000	Super Metroid	119.000
Final Fantasy 3	139.000	Super Street Fighter 2	125.000
Jungle Book	125.000	Vortex (FX Chip)	139.000
Legend of Myst. Ninja	59.000	Wild Guns	159.000
Mario's Fun Letter	115.000	Wild Trax	159.000
Maximum Carnage	127.000	World of heroes 2	149.000

Dragon Bruce Lee £. 129.000

3DO + Converter + Gioco a scelta £. 999.000

Alone in the Dark	99.000
Demolition Man	119.000
Fifa Soccer	Tel. !!!
Gridder	105.000
Mad dog Mccree 2	109.000
Mega Race	99.000
Road Rash	129.000
Samuraj Shodown	Tel. !!!
Schock Wave	119.000
Super Str. F.ter 2 Turbo	Tel. !!!
Way of the Warrior	105.000

Game Boy + gioco £. 179.000

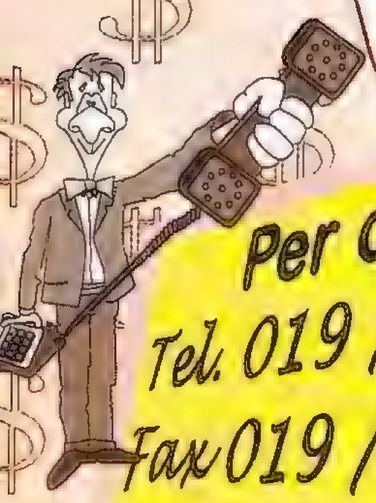
Aladdin	59.000
Desert Strike	55.000
Yu-Yu Hakusho II	99.000
Mortal Kombat 2	75.000
NBA Jam	55.000
Robocop VS Term.	55.000
Sonic II	79.000
Sonic Drft	79.000
Street Fighter 2	49.000
T2 Judgment day	49.000
World Cup USA 94	59.000

Jaguar

Giochi per Mega CD:

Ah 3 Thunder Strike	79.000
Batman Return	79.000
Fifa Soccer	99.000
Mortal Kombat	99.000
Rise of the Dragon	69.000
Sherlock Holmes	79.000

Game Gear + gioco £. 179.000



Per ordinare:

Tel. 019 / 639225

Fax 019 / 639223

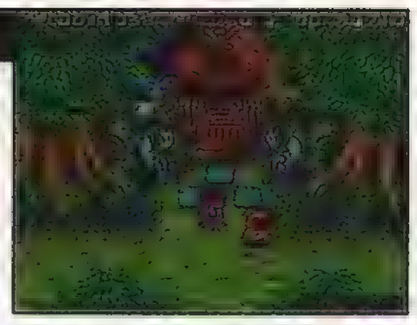
COSTO DELLA SPEDIZIONE

£. 5.000 = pacco postale normale

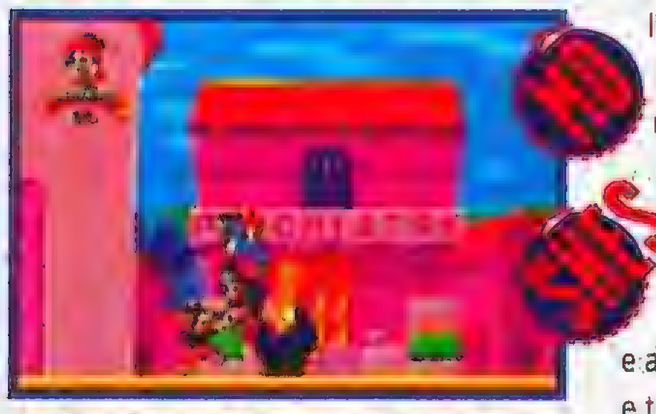
£. 10.000 = pacco postale urgente

GAMBARE GOEMON 3! SIA LODE ALLA KONAMI!

Torna il ninja panzuto e pazzerello protagonista già di due giochi su SNES, ma non sarà da solo! Come era già accaduto in GG2, sarà possibile per il giocatore scegliere tra più personaggi. Il gioco, che uscirà entro la fine di dicembre in Giappone, solo per SNES, vanterà una quantità di livelli davvero notevole e sarà caratterizzato dallo stile grafico manga che ha fatto la fortuna di altri titoli quali *Kikikaikai* e gli stessi *Gambare Goemon 1* e *2*. Non credo che di questo titolo vedremo mai una versione americana o europea, ma sperare non costa nulla!



Novità GIOCHI



Il signore gradisce una martellata sulla zucca? Certo, con molto piacere...

RED ZONE

MD & • TIME WARNER INTERACTIVE

In *Red Zone* dovrete rovesciare il dittatore di uno stato che minaccia il mondo con armi atomiche. In alcuni livelli dovrete pilotare un elicottero evitando la contraerea e distruggendo obiettivi strategici mentre in altri vi sposterete a piedi negli edifici avversari compiendo rapidi raid. Tecnicamente si può gridare al miracolo: gli oggetti al suolo nei livelli "volanti" si muovono con realismo e quando siete a piedi il sangue schizza fuori dai cadaveri che calpestate. Uscita prevista per fine novembre.

ANIMANIACS

MD E SNES • KONAMI

Animaniacs, del quale sono previste versioni per MD e SNES, è un bel platform ricco di grafica dettagliata e coloratissima che vede protagonisti gli animaletti dell'omonima serie animata americana in una serie di livelli ambientati in diversi set cinematografici. Durante i vari livelli potrete manovrare qualunque tra i tre personaggi - Yakko, Wakko e Dot - presenti nel gioco: ciascuno di essi svolge funzioni particolari, ad esempio Yakko ha un enorme martello con cui abbattere muri e altri ostacoli, mentre Wakko può spingere e tirare oggetti, mentre Dot fa valere il proprio fascino femminile. Il gioco sarà disponibile sotto Natale per entrambe le versioni e vi consiglio di dargli un'occhiata, perché potrebbe essere una splendida sorpresa.

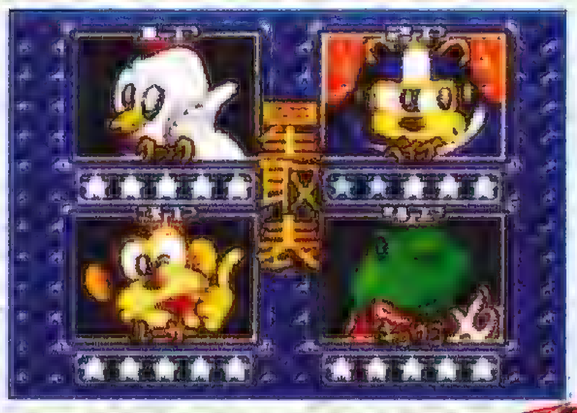
La moltiplicazione dei Dracula.

GEX

3DO • CRYSTAL DYNAMICS

Un bel titolo a piattaforme per la belva di Trip Hawkins che, pian pianino, sta dimostrando di avere gli artigli. Gex è una sorta di lucertolone che vaga di qua e di là saettando colpi con la coda e la lingua per liberarsi dei numerosi nemici - oltre 50 tipi! - che infestano i 24 livelli che formano i sei mondi del gioco. Ci sono anche 100 oggetti con cui interagire, sei mostroni giganti da mandare a gambe all'aria e una quantità impressionante di frame di animazione, oltre 450 per il solo Gex, che rendono questo titolo uno dei migliori da guardare mai realizzati per qualunque sistema. Speriamo che sia altrettanto bello da giocare, ma ve lo sapremo dire con certezza a dicembre, quando sarà sugli scaffali di tutto il mondo. Per un solo giocatore.

Grafica altamente positiva, oh yeah!



Troppo simpatici. Noto con piacere Marco Rana nell'angolo in basso a destra. Vai Pentothal!!!

I labirinti sembrano incasinati, ma in realtà sono MOLTO incasinati...

DOTCHERS

SNES • BULLET PROOF SOFTWARE

E verrà un tempo, di sole e mare, di acqua e sale, ma non prima dell'estate prossima... Nel frattempo potremmo gingillarci con altri tre amici giocando a *Dotchers*, una specie di *Bomberman*-con-Palla Avvelenata. Nei labirinti delle Bumps Islands, simile non poco a quelli presenti nel capolavoro della Hudson Soft, si affrontano dei simpatici animaletti che si tirano delle pallonate sul grugno nel tentativo di eliminare gli avversari. Colpi di rimbalzo e oggetti che incrementano le capacità e l'energia vitale dei contendenti rendono ancora più interessante il titoletto. Si presenta bene, quindi non ci resta che attendere la fine di ottobre per vedere come è riuscita la frittata.

F-15 STRIKE EAGLE II

GG • MICROPROSE

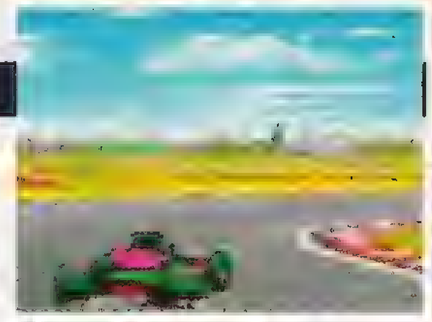
Ancora Microprose per console! Stavolta tocca al Gheimghiar che si cucca niente di meno che un clamoroso simulatore di volo, il promettentissimo *F-15 SEII*. Sette livelli con missioni di difficoltà crescente, contro bersagli di terra, di mare e di cielo, tra cui installazioni fortificate, impianti chimici e fabbriche d'armi. Anche se la grafica non sembra essere proprio lo stato dell'arte per il GG, sembra proprio che l'azione frenetica non lascerà insoddisfatti gli amanti del genere, e un bel po' di voci digitalizzate alzeranno il livello del realismo. Presto vi proporremo una bella prova di questo titolo, ma non prima di dicembre, quando spiccherà il volo su Game Gear. Ricordate il paracadute!

Oddio, la grafica non è niente di cui scrivere a casa, ma l'azione sembra niente male!

NEWS

PAROLE IN LIBERTA? SPERIAMO DI NO!

Mentre i possessori di SNES di mezzo mondo stanno mangiandosi unghie, dita e mani nell'attesa di *Street Racer* (prevista per il 25 novembre), Mev Dinc, il presidente della Vivid Image, ha affermato che *Street Racer* dovrebbe fare la sua comparsa, entro l'autunno del prossimo anno, anche su MegaDrive. Mev Dinc ha detto che pur mancando gli effetti realizzati sfruttando il Mode-7 dello SNES, *Street Racer* nella versione per la macchina Sega sarà uno dei migliori giochi di guida mai realizzati.



***Street Racer* in versione SNES. Come sarà quella MD?**

OB CLUB

SNES • MASAYA

I giochi di minigolf su console sono sempre stati rari ed episodici come gli scudetti della Roma, e anzi mi sovviene il solo Zany Golf per MD. Ma Masaya non sopporta le ingiustizie e così ha deciso di inventarne uno per SNES. Per dire le cose come stanno, il gioco è un minigolf un po' incarognito, dato che potrete sbattere lontano dalla buca le palline degli altri giocatori, ricordando che anche loro potranno fare la stessa cosa. Ci sono sei percorsi da fare che variano da rovine greche a dispense piene di cibo e scrivanie cariche di penne, quaderni e numeri di Game Power (scherzo: le penne non ci sono). Quasi certa la presenza di un'opzione per giocare in più persone, ma manca la conferma ufficiale. Lo sapremo dallo speaker al momento di scendere in campo, e cioè a fine ottobre.

Attenti ai salsicciotti, fanno ingrassare.

Non so perché, ma questo *OB Club* mi sa di buono. M'ispira fiducia, ecco...

KNIGHTS OF THE SKY

MD • MICROPROSE

Prima di dicembre potremo far pappare ai nostri MD la prima creazione della Microprose, soft-house famosissima in ambito PC per le sue simulazioni di volo (e automobilistiche). *Knights Of The Sky* ricrea gli scontri aerei della Prima Guerra Mondiale, in pratica negandovi l'accesso a jet, missili a ricerca automatica e bombe intelligenti, e limitando le carte da giocare a mitragliatrici e alla vostra abilità ai comandi. E se avete anche fortuna, buon per voi. Sezioni di strategia accompagnano quelle di volo e potrete anche guidare dei bombardamenti sulle postazioni nemiche, oltre a ingaggiare furiosi duelli con gli aerei nemici. Se la Microprose si mantiene sui suoi standard abituali, cioè elevati, avremo di che divertirci!

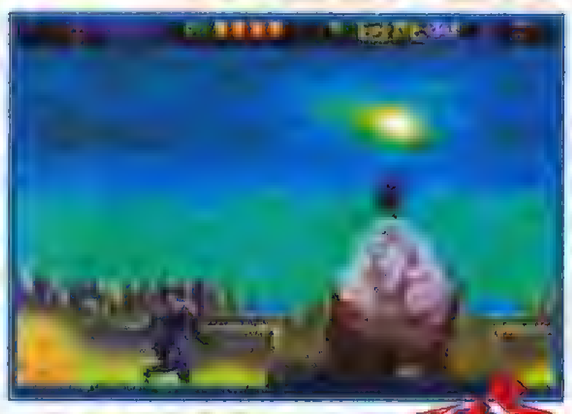
L'abito non fa il monaco e la grafica non fa un gioco, quindi non sottovalutate questo *Knights Of The Sky*

HAGANE

SNES • HUDSON SOFT

Anche se qualcuno afferma il contrario, *Run Saber*, clone di *Strider* per SNES, non era poi malvagio. Siete d'accordo? OK, allora sarete contenti di sapere che è in arrivo un gioco che sembra somigliargli uno zinzino nello schema di gioco, ma che gli dà molte lunghezze in termini di grafica e sonoro. Hagane è un ninja che deve vedersela con una caterva di nemici umani, meccanici e ibridi delle due categorie. Come potete ben vedere dalle foto, i cattivoni sono estremamente grossi e suscettibili, ed è facile prevedere che non sarà facile arrivare alla fine del gioco con la video-pelle intatta. Sì, va bene, ma almeno provateci! La data di uscita dovrebbe essere novembre.

In due grossi contro uno. Così impara a rubare...



Un bel cielo bicolore.

GHOST CHASER

SNES • BANPRESTO

Brevissima presentazione di un picchiaduro a scorrimento che potreste già trovare nei negozi quando leggerete queste righe: *Ghost Chaser* è un titolo alla *Final Fight 2* ambientato in un futuro sconquassato dalla Terza Guerra Mondiale. Al comando di poderosi droidi superarmati dovrete ripulire la città da criminali assortiti. Sembra tutto molto originale e la grafica, nella media, non fa molto per elevare il titolo.

DRAGON SLAYER HERO LEGEND

MD • SEGA

Se giocare un GdR con testo in giapponese non altera lo stato del vostro sistema nervoso potete dare un'occhiata a *Dragon Slayer Hero Legend*, un'avventura in stile *Breath Of Fire* dalla grafica simpatica e con visuale dall'alto. Aiutate Celios a trovare gli assassini del padre, pena la radiazione dall'albo degli avventurieri DOC. Da notare che casa Sega ha quasi pronto anche il seguito, in uscita per fine anno o, al massimo, inizio 1995.

JURASSIC PARK 2

SNES • OCEAN

Prima ancora che si abbiano notizie del sequel cinematografico, la versione videogame di Jurassic Park 2 si mostra al pubblico. Action-game a scrolling orizzontale, ottima grafica e ben 16 livelli da attraversare cercando di far capire ai vari sauri sparsi un po' qui un po' la che cibarsi di umani alza il livello di colesterolo nel sangue oltre i limiti di guardia. Ma i sauri non ci sentono, quindi glielo dovrete scrivere sulla punta di una pallottola... E se non sapessero nemmeno leggere? Beh, allora siete proprio nella melma. Comunque dovrete anche vedervela con gli inviati di un'industria che ha deciso di catturare qualche bestione per portarlo in una sorta di parco dei divertimenti. Il resto alla prossima puntata, salvo che il gioco non esca prima di gennaio, data annunciata per l'uscita di *JP2*.

Non si rovina la carrozzeria a salirci sopra con gli anfibi?

Un bel fiume di lava da attraversare. Qualcuno ha un costume da bagno in amianto?

DUE VERI AFFARI!

Forse solo per i fortunati acquirenti inglesi... Per promuovere le vendite natalizie, Sega e Nintendo metteranno sugli scaffali dei maggiori negozi delle nuove confezioni per le loro macchine a 16 e 32 bit, MegaDrive e SNES. Le confezioni conterranno, oltre alla console, un joypad e tutti i cavi necessari, *Virtua Racing* nel caso dell'MD e *Donkey Kong Country* per lo SNES. Il prezzo dovrebbe essere di 129 sterline, poco più di 310.000 lire. Un buon acquisto, non c'è che dire. La ragione dell'offerta è da ricercarsi nel rallentamento subito dalle vendite in Inghilterra, sia a causa dei prezzi in aumento (maledetto sia lo yen!) che dell'atmosfera di attesa generato dalla futura uscita delle macchine più potenti. Ehi, fratelli, e qui in Italia niente?

Affari

MATRIMONI • ACCORDI • CONTRATTI

L'ELECTRONIC ARTS VENDE LICENZE

Alcuni dei più famosi titoli della casa californiana sbarcheranno presto sulle console portatili nei prossimi mesi.
La EA ha di recente firmato un accordo con la THQ in merito alla trasposizione su altri sistemi - console portatili, per la maggioranza dei casi - di alcuni dei maggiori successi, presenti, passati e futuri (e chi me lo dice che i giochi futuri saranno dei successi? Otelma?) della casa fondata da Trip Hawkins. In particolare, la THQ, che ha di recente "ingaggiato" dei programmatori del team Black Pearl Software, convertirà *Urban Strike* su SNES (ok, non è un portatile ma non stiamo qui a sottilizzare), GameGear e GameBoy, *Jungle Strike* su GG e *John Madden Football*, *NHL Hockey* (!) e *FIFA Soccer* (!!!) su GB. Cioè, dico: *NHL Hockey* e *FIFA Soccer* su GB!?! Ma siamo impazziti? Se riusciranno a fare delle buone conversioni, alla THQ avranno tra le mani dei veri e propri best-seller, garantito!

VIRGIN SBARCA IN GIAPPONE

Avviata a diventare uno dei veri leader del mercato, la Virgin ha aperto un ufficio anche in Giappone. A quando uno in Italia?
Credo che oggi ci siano pochi business al mondo che possano essere definiti più internazionali del mondo del cinema, della musica e dei videogame. Per cinema e musica vi rimandiamo a Ciak e Mucchio Selvaggio, ma per i VG avete tra le mani la rivista giusta, quindi eccovi una bella notiziola: alla Virgin gli affari vanno tanto bene che hanno deciso di aprire un ufficio commerciale in Giappone, ma non solo! La dipendenza "gialla" prenderà anche decisioni in merito a titoli da produrre per quello specifico mercato e i primi giochi che dovrebbero uscire nella terra di Miura saranno *Super Mah-Jong* (ennesima versione dell'accalappiante passatempo orientale) e *Battle Jockey*, un tuffo nel mondo delle corse ippiche descritta come assolutamente favolosa! What next, Virgin?

SEGA COMPRA DATA EAST PINBALL

Per incrementare la propria presenza nel mercato del divertimento elettronico, e per mettere le mani in un business sempre fiorente, Sega ha annunciato la prossima conclusione di un accordo con la Data East Pinball Inc., la seconda ditta mondiale produttrice di flipper, dopo la Williams, con una fetta di mercato pari al 25% del totale. Del resto, come ha commentato Tetsuo Fukuda, presidente della DE Pinball, l'esperienza di Sega non potrà che far bene alla sua società e all'intero mercato del flipper. E chi siamo noi per non credergli?

SEGA COME 3DO COMPANY

Piano con gli scongiuri e con gli improperi: continuate a leggere e poi giudicate
La notizia è corsa veloce da Tokyo a Londra, dove l'ho intercettata grazie a un paio di birre pagate alle persone giuste, ma resta solo una voce, ricordatelo.
Sega avrebbe in animo di vendere a società quali Hitachi, Yamaha e JVC la licenza per la costruzione dell'hardware del Saturn (che in Giappone pronunciano Sat'an, detto per inciso), proprio come ha fatto Trip Hawkins col 3DO. OK, se avete finito di grattarvi continuo. La voce acquista un minimo di veridicità se pensate che Sega intrattiene già ottimi rapporti con la JVC (costruttrice di un paio di versioni del non vendutissimo Wondermega) e con la Hitachi, fornitrice dei chip principali sia delle macchine arcade Sega che del Saturn. Alle mie orecchie, qualora la voce dovesse essere vera, tutto ciò suona come una futura, significativa riduzione dei prezzi e come una più capillare distribuzione del prodotto. Cioè in una maggiore diffusione della macchina presso gli utenti. Ma questo è anche quello che sperava il caro, vecchio Trip Hawkins. Bene, ragazzi: ricominciate pure a grattarvi...

CIVILIZATION

SNES • MICROPROSE

Fa-vo-lo-so! Uno dei giochi strategici più apprezzati della storia su PC arriva anche su console, grazie al lavoro dei maghi della Microprose! *Civilization* vi dà un breve arco di tempo - poco più di 6.000 anni, simulati - per costruire un impero con il quale dominare tutte le terre emerse, raggiungere lo spazio e rendere la propria civiltà la più avanzata tra tutte quelle esistenti. È possibile costruire città, armi, mezzi di trasporto, migliorare la propria tecnologia, curare i rapporti politici, dichiarare guerre e...insomma potrete fare di tutto per vincere! Non pensate di trovarvi di fronte a uno dei soliti pallosi giochi che vi danno persino il tempo di studiare tra un turno e l'altro: *Civilization* è veloce, quasi frenetico, e vi terrà incollati allo schermo per molte lune. Per un solo giocatore, a dicembre, su tutti gli SNES del mondo. Inclusi i vostri...

Le Americhe. Non immaginate nemmeno quanti americani vogliano sposare degli europei per ottenere il passaporto europeo, e viceversa...

DARKSTALKERS CONVERTITO PER SNES?

Alla Capcom non dicono nulla a proposito, ma sembrerebbe davvero improbabile che l'ultimo titolo dei papà di *Street Fighter II* non venga convertito in formato home. Tra l'altro, il gioco sta avendo un successo notevole in sala giochi e, quindi, chi ha messo in giro la voce di una possibile conversione potrebbe non essere visionario ma lungi-

GHOUL PATROL

SNES • JVC

Non potete non ricordare *Zombies Ate My Neighbours*, il bellissimo gioco della Konami in cui uno o due giocatori affrontavano un esercito di non-morti per salvare amici, parenti e conoscenti da un terribile fato: giocare per l'eternità con un Intellivision... Questo GP (*Ghoul Patrol*, non Game Power) sembra essere il seguito più o meno ufficiale, dato che tutto, dai personaggi allo schema di gioco, passando per lo stile grafico, sembra riprendere il discorso di ZAMN: Oltre 50 livelli multischermo, decine di avversari, armi che vanno da pistole ad acqua a bazooka e la possibilità di giocare in due contemporaneamente riempiono gli 8 mbit della cartuccia che troverete nei negozi a partire da dicembre. Buon blastaggio, e non dimenticate croci, aglio e paletti di frassino!

Sparate ovunque, qualcosa di cattivo la colpirete in ogni caso...

NEWS

LA SCUOLA DEI VIDEOGIOCHI NON PIACE PIU

Vi avevamo parlato del corso di specializzazione in videogames che l'Università del Middlesex avrebbe dovuto tenere, in collaborazione con alcune importanti software house. Ebbene, il progetto, a causa del disinteresse dell'industria dei videogames, subirà qualche ridimensionamento, a causa dei pochi fondi raccolti.

UN DUO DA MANCHESTER

Da chi sarà mai composto questo team di Manchester? Uhm, vediamo un po': la prima metà della coppia si chiama Ocean, la soft-house che tutti conoscete, mentre l'altra parte è niente di meno che il Manchester United, la squadra di calcio. Entro il mese di marzo dell'anno prossimo i possessori di MD e di SNES saranno in grado di giocare con questo titolo.

STARGATE

MD • ACCLAIM

Conoscete il team di sviluppo della Probe? Andiamo, sono i simpaticoni che hanno realizzato quel gioco simpatico che risponde al nome di *Mortal Kombat II*... OK, vedo che avete capito di chi sto parlando. Bene, la Probe sta continuando a lavorare per la Acclaim e la loro prossima fatica sarà un platform-shooter ispirato al prossimo film di Kurt Russell, il fantascientifico d'azione *Stargate*. Il gioco, che seguirà la trama del film molto da vicino, viene descritto come un misto tra *Prince Of Persia* (per le folgoranti animazioni degli sprite), *Star Wars* (per lo schema di gioco platform mixato con altre sezioni di guida di carrelli in miniera e di altri veicoli e animali) e *Alien 3* (per l'atmosfera cupa e la caratteristica di poter affrontare le varie missioni in ordine sparso; tra l'altro *Alien 3* è un altro gioco della Probe). Aspettatevi, per Natale, quando uscirà, un gioco ricco di armi potenti, di livelli spettacolari, di cattivi, ehm, cattivi e di tocchi di classe divertenti, come ad esempio le comunicazioni radio con la base. È possibile che prima o poi arrivi anche una versione per SNES, ma per ora questo gioiellino è riservato ai possessori di MD. Sorry, Nintendomaniacs!

***Run-jump-shot*: schema classico, ottima grafica. I requisiti per essere un best-seller...**

Danza desertica improvvisata. Ché t'ha morso 'na tarantola?

RADICAL REX

MD • ACTIVISION

Finalmente, dopo diversi mesi di attesa, sembra che l'Activision abbia deciso di liberare Rex, un simpatico tirannosauro protagonista del loro prossimo gioco di piattaforme, *Radical Rex*. In verità, in verità vi dico che questo piattaforme con dieci livelli possiede qualche leggerissima somiglianza con quel *Super Bonk* per SNES recensito il numero scorso, ma la cosa non può fare che piacere, sempre ché abbiano limitato continue e power-up. Forse mi sbaglio, forse è solo l'ambientazione preistorica... In effetti *RR* sembra avere abbastanza personalità per spiccare testa e spalle sopra altri giochi similari: corre veloce su uno skate-board, salta, tira cazzotti e colpi di coda e fa tutte le altre cose che fanno gli altri protagonisti di piatta-game. Fuori per la fine di questo mese.

Radical Rex, la grafica è accattivante...

...sarà lo stesso per la giocabilità?

Oroscopo

Questo mese si sono aggiunti alla già folta schiera di atleti dell'occulto anche il Mago di Arcella e quello di Sanremo. Penso che lavoreranno ben poco, dato che Apecar riesce da solo a produrre un volume di cavolate pari a quello di un battaglione di maghi. Basta fornirgli il carburante adatto...

SEGA

C'è gente che vede lontano, e se questa voce sarà confermata, almeno qualcuna di queste persone lavora alla Sega: sarebbe allo studio un sistema - un adattatore o una serie di circuiti incorporati nella macchina stessa, ancora non si sa - per rendere i titoli del MegaDrive 32X compatibili con il Saturn, e non il contrario, badate bene! Solo un "rumour"? Spero proprio di no...

HASBRO

Siccome oggi tutti vogliono entrare nel mondo della produzione di videogames, la Hasbro, famosa produttrice americana di giocattoli, starebbe per lanciare un sistema di realtà virtuale al prezzo di soli 299 dollari, circa mezzo milione di lire.

SEGA 2, IL RITORNO

Di *Sonic & Knuckles* ormai sapete già tutto, o quasi, ma come reagireste se vi dicessi che verso maggio/agosto dell'anno prossimo potrebbe fare capolino sugli scaffali del vostro negozio preferito una cartuccia con su stampato sopra *SONIC 4*? Voce assolutamente da confermare, ma chi me l'ha sussurrata mi ha parlato di versioni anche per GameGear e MegaCD...

CAPCOM

Prima di *Street Fighter III*, che dovrebbe comparire per la metà dell'anno prossimo, la Capcom dovrebbe presentare in sala giochi un nuovo picchiaduro ispirato ai Lottatori di Strada. Il bello sarà che la grafica ricorderà un pochetto quella di *MK*: Jean Claude Van Damme ha candidamente ammesso di essere stato filmato su un set che aveva "uno strano drappo blu come fondale, e i tizi della Capcom useranno quelle scene per un personaggio del loro prossimo beat'em up". Lo ha detto lui, eh! Per la cronaca, il gioco, che si dovrebbe chiamare "Street Fighter II: The Movie" e dovrebbe uscire in contemporanea con il film, avrebbe tutti i lottatori digitalizzati e in esso dovrebbero comparire tutti i personaggi presenti nel film, tutti sottoposti allo stesso trattamento elettronico di cui ha parlato Van Damme.

Raggiunto un accordo con la Sega

UNA MONTAGNA DI SOLDI PER L'ATARI

La casa californiana e quella giapponese si sono accordate per dirimere da sé la vertenza che minacciava di concludersi davanti a un giudice. Sega ha ritenuto più conveniente pagare una somma di circa 90 milioni di dollari - circa 140 miliardi di lire - piuttosto che rischiare di dover sborsare una cifra superiore qualora il tribunale avesse dato ragione alla casa di Sunnyvale. Atari aveva citato in giudizio Sega per una presunta irregolarità nello sfruttamento di alcuni brevetti. Non è chiaro se Sega pagherà la somma dovuta in contanti o se acquisirà una partecipazione nella società americana. Le due società si scambieranno anche del software, ossia vedremo titoli prodotti per macchine Sega su Jaguar e viceversa. Gli analisti economici giapponesi hanno anche espresso qualche preoccupazione sul futuro del Saturn, che potrebbe risultare in minima parte danneggiato - ritardo sulla data di uscita prevista? Prezzo al pubblico più elevato? - dal significativo esborso finanziario...

UNA PALLA PER IL SATURN

Finalmente è stato presentato il primo titolo per Saturn sviluppato da una società diversa da Sega, che intanto continua a lavorare su *Daytona* e *Virtua Fighters*. Stiamo parlando di *Tama*, una sorta di rivisitazione della Tengen di *Marble Madness* in cui, invece che comandare direttamente la palla, si potrà muovere il campo di gioco, una tavola tridimensionale su cui si trova un percorso tortuoso arricchito da scivoli e trappole. Il gioco consiste nel far arrivare la palla al traguardo entro un tempo limite, dopodiché si passerà alla tavola successiva, più complessa e con una diversa ambientazione. Le tanto osannate capacità di gestione della grafica 3D del Saturn permetteranno al giocatore di muovere, inclinare, scrollare e ruotare la tavola di gioco con una libertà di movimento completa a 360°.

PAC-MAN, IL DOPPIO RITORNO!

La Namco ha deciso di rispolverare il suo vecchio personaggio mito, quella pallina gialla il cui ricordo farà scorrere qualche lacrimuccia nostalgica sul volto degli ultra-ventenni . Il bello è che i giochi dedicati a *Pac-Man* sono ben due: il primo è un platform-game di cui vi abbiamo già parlato in passato e che si intitolerà *Pac In time*, nel quale Pac salta, corre e usa oggetti assortiti per sconfiggere i nemici che incontra lungo i numerosi livelli che compongono il gioco. Il secondo titolo ispirato al Grande Vecchio è invece *Pac-Man 2*, sorta di arcade adventure nel quale il protagonista, guidato dal giocatore attraverso una serie di icone, dovrà risolvere enigmi e tirarsi d'impaccio da situazioni non proprio comodissime utilizzando più il cervello che non i riflessi. OK, OK ho capito: vi attira più il primo titolo del secondo...

OPERATION THUNDERBOLT

SNES • TAITO

Qui torniamo indietro di almeno cinque anni, quando il seguito di *Operation Wolf* faceva furore in sala giochi. Il gioco non era alcunché di eccezionale, ma il fatto di impugnare una replica pressoché perfetta di un Uzi rendeva questo coin-op un paziente fisso dei medici di tutto il mondo, a causa di frequenti indigestioni di monetine. Il concept di gioco è incredibilmente semplice: puntate i nemici e imbottiteli di piombo, punto e basta. Troverete granate, lanciamissili e altro per aprirvi la strada lungo i livelli stracolmi di stramaledetti nemici. Punti positivi: si può scegliere il protagonista tra sei, si gioca anche in due, il gioco è compatibile con il mouse e con il SuperScope, oltre che con il joypad normale. Punto negativo: almeno tre anni di ritardo.

Sparate addosso a una donna? Avete capito tutto dalla vita?

Estrazioni del lotto

DIAMO I NUMERI

Numeri, numeri e ancora numeri! Con qualche parola altrimenti non avrebbe molto senso...

10: Il numero di prototipi di joypad sperimentati dalla Sony prima di scegliere il controller definitivo per la sua PlayStation.

50: Sono i miliardi investiti dall'Atari per promuovere le vendite del Jaguar. Dite che basteranno?

1.750.000: È il numero di copie di *The Lion King* che la Virgin conta di vendere in tutto il mondo. Chi ha detto "Esagerati!"?

2.000.000: È il numero di copie di *FIFA Soccer* vendute in Europa per SNES.

880.000: Sono i MegaDrive venduti in Gran Bretagna nel 1993 mentre

720.000: Sono gli SNES venduti in UK nello stesso anno. Sono i numeri che parlano, ma i numeri chi li fornisce?

10.000: Numero di 3DO venduti in tutto il mondo ogni mese, secondo le informazioni provenienti dai tipmi fini della 3DO Company.

300.000: Numero di CD-ROM per Jaguar che l'Atari conta di piazzare entro il primo anno di vita del lettore. Chi ha ripetuto "Esagerati!"?

Motori

POWERDRIVE

SNES E MD • US GOLD

Finora, se si eccettua il divertente, ma facilotto, *Thrash Rally* per Neo Geo, di rally su console non se n'erano visti poi tanti. Improvvisamente qualcuno alla US Gold deve essersi accorto di questa lacuna nella softeca dello SNES e ha deciso di partorire questo *Powerdrive*. Sedete al volante di sei differenti vetture (Renault Clio, FIAT Cinquecento, Mini Cooper, Toyota Celica, Opel Astra, Ford Fiesta), cimentatevi in 50 competizioni rallystiche o in sei diverse prove di abilità tra coni, spartitraffico e balle di fieno. Come avviene nelle vere gare di rally, le condizioni atmosferiche giocano un ruolo molto importante, alterando sia la tenuta di strada dei veicoli che la visibilità, quindi prestate attenzione a neve, ghiaccio, vento, pioggia e compagnia cantante. Certo, un bel set di luci antinebbia e potenti tergicristalli aiutano non poco, ma se li perdete in un frontale con un pino come fate? Beh, potrete sempre ricomprarli al negozio, insieme a gomme, motori più potenti e altri gadget vari, ma se non vi piazzate bene niente soldini! Da notare che il modo in cui le vetture rispondono ai comandi è estremamente realistico, dato che i programmatori hanno seguito un corso di guida per piloti in Galles per rendere il gioco more real-to-life. Sonoro eccellente, sia per gli effetti sonori che le musiche del gioco.

THE NEED FOR SPEED

3DO • PIONEER PRODS

The Need For Speed è il prossimo gioco di guida per il 3DO. Realizzato dai canadesi del Pioneer Prods (e pubblicato sotto etichetta EA) questo titolo vanta una grafica assolutamente favolosa, con macchine realizzate in texture mapping e scenari incredibilmente realistici. Non solo: le macchine da voi pilotate, Ferrari, Dodge Viper e Porsche, tra le altre, garantiscono le stesse prestazioni delle vere vetture. Anche il loro comportamento su strada è ultra-realistico, grazie alla realizzazione di routine che hanno implementato un gran numero di parametri, quali la resistenza dell'aria, l'inerzia e altre numerose leggi fisiche nel software. Inutile sottolineare la fluidità del movimento di strada, vetture e oggetti posti ai lati della carreggiata. A proposito: le strade sono state realizzando rivestendo di ottima grafica "scheletri" ottenuti da foto delle vere locazioni ove si svolgono le corse. Non posso aggiungere molto altro, se non che l'abbagliante bellezza delle immagini mi fa sperare che la data di uscita di questo giochino sia dietro l'angolo...

Unico commento valido... un bel "Non ho parole"

GP-1 RAPID STREAM

SNES • ATLUS

Tute di pelle coloratissime, caschi lucenti e moto potentissime, questo è il mondo delle competizioni motoristiche (veramente c'è anche dell'altro, ma non vorrei poi che sul nostro bel Gippì ci fosse appiccicato il bollino vietato ai minori di diciotto anni). Dalla Atlus sta per arrivare la seconda puntata di *GP-1*, la simulazione motociclistica più bella uscita l'anno scorso - e forse anche l'unica, in ogni caso il gioco era molto positivo. Le caratteristiche di punta del primo titolo sono rimaste immutate anche nel seguito: split-screen per sfide contro un avversario umano, scelta della moto tra più mezzi, ciascuno con caratteristiche differenti e un ampio ventaglio di percorsi. Ciò che è stato migliorato è l'aspetto grafico e la manovrabilità delle due-ruote: ora sarà più impegnativo mantenere i mostri in pista, ma la pronta rispondenza dei comandi garantirà buoni risultati dopo un po' di pratica. Il gioco uscirà verso la fine di dicembre, quindi infilate i guanti e calate la visiera...

Pronti per la partenza...

NEWS

DALLA SALA GIOCHI AL MEGACD

È questo il percorso seguito da *Starblade*, famosissimo coin-op della Namco. A sentire i recensori giapponesi, però, la conversione, curata dalla stessa Namco non convince del tutto, per problemi propri del gioco. Il coin-op era strutturato in maniera da poter essere finito in meno di un'ora "comprando" opzioni per continuare, ma questo non può applicarsi a un gioco per console.

DINO DINI APPENDE LE SCARPETTE AL CHIODO?

Sembrerebbe proprio di sì, anche se non subito. Intervistato a Londra, il geniale inventore della serie di *Kick Off* e ha affermato che il suo prossimo titolo sarà manageriale, con sezioni di gioco attivo, incentrato su *Goal!*, ma che quello dovrebbe essere il suo ultimo gioco di calcio. Il simpatico Dino ha infatti confessato che presto comincerà a lavorare a un gioco del tutto innovativo.

Sport

SUPER PUNCH-OUT!!
SNES • NINTENDO

Dragon Chan all'attacco. Per favore, qualcuno gli dica che nel pugilato non si possono usare i piedi!

Stufi di palle di fuoco, calci volanti e di tutti gli orpelli che trovate nei soliti picchiaduro? Bene compagni, allora siete pronti per *Super Punch-Out!*, splendida riedizione del bellissimo coin-op risalente al tempo in cui Boniek guidava gli attacchi della Juventus. Bei tempi quelli: Zibì il Rosso in Coppa era incontenibile e... er, no. Parliamo di questo gioco, invece: prima della digressione calcistica vi stavo parlando di *Punch-Out!*, un gioco di pugilato a metà tra la simulazione e l'azione arcade nel quale il pugile controllato dal giocatore si vedeva di spalle e fronteggiava i fantasiosi attacchi di improbabili boxeur. Questa nuova versione propone ben 16 avversari, grafica molto migliorata e due modi di gioco: si possono affrontare i pugili in successione o si può cercare di buttar giù gli avversari migliorando il tempo di volta in volta. Il vostro SNES ricorderà le vostre 8 migliori prestazioni, tramandandole ai posteri. Non sottovalutate questo titolo, potrebbe essere uno degli hit della stagione natalizia!

PULLOVER? CARDIGAN? T-SHIRT? NO, È GOLF!

E sembra proprio che il numero tre sia il migliore del lotto. Bisogna dire che il lavoro dei programmatori della EA non deve essere stato tra i più facili, dato che sia *PGA1* che *PGA European* erano due titoli decisamente apprezzabili. Le migliorie presenti in questa ultima versione vanno da giocatori reali digitalizzati a un migliore e più realistico modo di colpire e indirizzare la pallina verso la buca e una resa grafica di livello ancora maggiore rispetto alle precedenti puntate della saga golfistica. Il gioco uscirà inizialmente per MD - diciamo verso la metà di dicembre - e occuperà ben 16 megabit di memoria. Sembra che fino a otto giocatori potranno cimentarsi nella competizione, ma questo non ve lo posso ancora giurare.

FIFA INTERNATIONAL SOCCER E STRIKER

Finalmente! Dopo molti mesi stanno per arrivare i primi giochi di calcio per 3DO. Il sottoscritto e Random hanno testato a Londra EA Soccer e il verdetto parziale è positivo: il gioco è incredibile tecnicamente e sembra proprio di vedere una partita vera, anche se sotto il profilo della giocabilità si ha sempre l'impressione che il computer faccia ancora troppe cose, proprio come nella versione MD e SNES. Ottimo tecnicamente, discreto come giocabilità, sicuramente un gioco del quale vi parleremo in futuro. Sicuramente ve ne parleremo a dicembre, mese per il quale è prevista l'uscita della simulazione. Due parole merita anche la versione 3DO di *Striker*, curata dalla Rage. Poco da dire: lo schema di gioco è rimasto lo stesso delle versioni Amiga e SNES, mentre la grafica è assolutamente da urlo. Aggiungete un'introduzione da urlo con grafica FMV a tutt'andare e vi renderete conto che anche in questo caso c'è di che ben sperare...

CONSIGLI PER GLI ACQUISTI

Solo due righe per ricordarvi che la versione MegaDrive di *Kick Off 3* è tra i più seri concorrenti - insieme a *J-League Pro Striker 2* - per strappare il titolo di miglior gioco di calcio a *Dino Dini's Soccer*. Sembra proprio che il "passaggio" alla Vic Tokai abbia fatto bene al gioco che registra numerosi cambiamenti in positivo rispetto all'ultima volta che lo avevamo visto. Con qualche imprecisione: i colori delle maglie delle squadre erano completamente diversi rispetto all'originale. Per poco Random non ha avuto un collasso nel vedere l'Inter con i colori della Fiorentina... Comunque dalla Vic Tokai ci hanno fatto sapere che rimedieranno all'inconveniente prima che il gioco arrivi sul mercato. Se potete, compratelo tutti, così non sbagliate...

PRIME GOAL 2
SNES • NAMCOT

Non so se ricordate il primo *Prime Goal*: grafica più che accettabile, giocabilità decente e un paio di aspetti inusuali, come le sequenze ravvicinate per i contrasti, che davano un tocco di originalità al tutto. Il gioco, facilitato anche dal fatto che portava i nomi delle squadre e dei giocatori della J-League giapponese, riscosse un lusinghiero successo nel Paese del Sol Levante, ed è per questo motivo che alla Namcot (la divisione della Namco che cura i giochi per console) hanno deciso di propinarci il seguito. Le prime impressioni giunte dal Giappone sono estremamente favorevoli: la grafica è stata migliorata, così come la giocabilità e l'intelligenza dei giocatori sul campo, e sono state aggiunte anche numerosissime opzioni. Tuttavia, per vincere contro il futuro dominatore della scena calcistica Snessiana, il *Perfect Eleven* di cui vi parlo altrove e sul cui successo accetto scommesse, bisognerà essere davvero perfetti. Riuscirà la Namcot nell'impresa?

La finale dei 100 metri piani alle ultime Olimpiadi. O forse è l'inizio della pausa pranzo qui in redazione...

CLAYFIGHTER 2: JUDGEMENT CLAY
SNES • INTERPLAY

A prescindere dal delizioso gioco del titolo, questo *C2* si presenta come uno dei picchiaduro originali più interessanti dei prossimi mesi. Se conoscete il primo *Clayfighter* sapete cosa vi aspetta in questo sequel: lottatori altamente improbabili - canguri, banane (!), conigli di peluche con artigli da T-Rex e via elencando - realizzati graficamente riprendendo e digitalizzando i movimenti di pupazzi in creta e mosse speciali esilaranti ma non per questo meno letali. Ciò che è molto cambiato rispetto alla prima puntata, e alla *Tournament Edition*, è la cura infusa nella realizzazione dei fondali, ora molto più rifiniti e meglio animati che in passato. 16 megabit e divertimento per due giocatori a partire dal prossimo dicembre.

Notare la qualità dei fondali. Che miglioramento rispetto al primo *Clayfighter*, eh?

Aspettatevi una dozzina di mosse speciali per ogni lottatore, e forse anche di più!

INDISCREZIONI

La cartuccia di *Mortal Kombat 2* ha venduto, nella prima settimana dopo l'uscita, per un totale superiore all'incasso della prima settimana dei film True Lies e Forrest Gump, due dei titoli più attesi nella stagione cinematografica americana.
Il dato è stato fornito dall'Acclaim.

GET READY!

VENDITA PER CORRISPONDENZA

TEL. 051/6446994 • 6446996

E AL DETTAGLIO

VIA GUIDOTTI, 40/B • 40134 BOLOGNA

GIOCHI NUOVI E USATI PER

SUPER NINTENDO • GAME BOY • MEGA DRIVE

GAME GEAR • 3DO • JAGUAR • NEO GEO

VIDEOLAND

VIA PECCHIO, 2 (MI) - ☎ 02/ 29402806

PRIMA DI ACQUISTARE SENTI IL NOSTRO PREZZO!

MEGADRIVE

Mega Drive + 2 Pad + Giochi
L. 279.000

Pirates Of Dark Water
Might And Magic III
Jim Power 3D
FATAL FURY 2
King Of The Monsters 2
R. Giggs Champ Soccer
Utopia
P. Sampras Tennis
World Cup Usa 94
Dune II
SUPER STREET FIGHTER 2
Romance Of3 Kingdoms III
Shanghai
Sylveter & Tweety
The Joung Indiana Jones
Mario Andretti Racing
Time Killers
Time Trax
Tom & Jerry Frantic Antics
Total Carnage
Virtua Racing
The Incredible Hulk
Ragnacenty
Another World 2
Art of Fighting
EA Sport Tennis
Kick Off 3
STREET OF RAGE 3
Star Trek
Urban Strike
MORTAL KOMBAT 2
Speed Racer

MEGA SEGA CD

Mega CD + 7 Giochi
L. 599.000
Mega CD + 1 Gioco
L. 499.000
Alien Out Of World
Mega Race
Champ Soccer
Back Road Racer
Dune
World Cup Usa 94
Links
Trivial Pursuit
World Championship Rally
Out of This World 2
Fifa International Soccer
Star Wars Rebel Assault
Tom Cat Alley
Rise Of The Dragon
Revenge Of Ninja
Wing Commander
Sensible Soccer
MORTAL KOMBAT 99.000
Vay
Lunar
Heimdall

SUPER NINTENDO

Super Nes + Street Fighter II Turbo
L. 309.000
Super Nes + Asia Sessions
L. 309.000
Super Nes + Starwing
L. 279.000
Brain Lord
Kikikai Kai 2
Breath of Fire
Yuyu Hakusho
Super formation Soccer 94
Contra Hard Corps
Dragon
Generation 2
Impossible Mission
Kick Off 3
Lords of the Ring
Mickey Mouse the Great Circus
P.G.A. Tour Golf
Soccer Shootout
Spike Mc Fang
Super Turrican 2
Tiny Toons 2
Val D'Isere Championship
FATAL FURY SPECIAL
Wild Trax
WORLD HEROES 2
Fighter History
Double Dragon V
Illusion Of Gia
Desert Fighter
Death of Return of Superman
MORTAL KOMBAT 2
Speed Racer
Yogi
Goal II
Metroid
Star Trek: Next Generation
Stunt Race FX
Turn N' Burn: No Fly Zone
Undercover cop
Wolfinstein
Champ World Class Soccer
Ultimate Fighter
King Of The Monster 2
F1 Roc 2
SUPER STREET FIGHTER 2
Strikers 94
Space Ace
R. Giggs Champ Soccer
World Cup Usa 94
Fifa International Soccer
Slam Master

GAME GEAR

Aladin
Donald Duck 2
G.P. Riders
Incredible Hulk
Jungle Book
Micro Machines
Mortal Kombat 2
NBA Jam
Pac Attack
Road Rush
F1
Winter Olimpics
World Cup USA 94
Sensible Soccer

NEO GEO

Neo Geo + 4 Giochi
L. 650.000

In uscita

Neo Geo CD e Megadrive 32X

NOLEGGIO/VENDITA

SUPERNES/FAMICOM
MEGA DRIVE
GAME GEAR
NEO GEO
MEGA CD

VENDITA PER CORRISPONDENZA CON CONSEGNA IN 24 ORE

1° ED UNICI NEL NOLEGGIO VIDEOGIOCHI
1° AD AVERE PIU' DI 2000 TITOLI NOLEGGIABILI

Buono Sconto L. 10.000 per ogni acquisto

PAGAMENTO CON CARTE DI CREDITO: VISA - AMERICAN EXPRESS - CARTA SI' - DINERS - PAGAMENTI RATEIZZATI PERSONALIZZATI

VIDEOLAND Via Pecchio, 2 (Mi) - ☎ 02/ 29402806 - Fax 02/ 29525146 - M.M. Loreto

Step by Step NEWS

Ancora indiscrezioni sulle future macchine. Proprio quando pensavate di sapere già tutto... Questo mese tocca al Bulldog (?!?) e a qualcos'altro. Please fasten your seat belts and extinguish your cigarettes, we are going to take off!

BULLDOG? CREDEVATE CHE FOSSE IL 3DO NUMERO 2...

Siamo grandi o cosa? Il mese scorso vi avevamo predetto che la mente effervescente di Trip Hawkins aveva già pianificato di lanciare il fratello maggiore del 3DO, per permettergli di fronteggiare con meno ansie e timori l'uscita delle nuove macchine. Ebbene, la mia sfera di cristallo parlava con lingua diritta, dato che la voce è confermata ed entro la fine del 1995 ci sarà un nuovo 3DO. Il nome in codice del progetto è, al momento, Bulldog, ma potrebbe cambiare e, anzi, lo farà quasi sicuramente, prima della commercializzazione. Veniamo alle specifiche tecniche della nuova macchina: processore a 64 bit con velocità di 66MHz (la velocità del processore attuale a 32 bit è di 12,5 MHz), MPEG1 incorporato e cartuccia opzionale per MPEG2, totale compatibilità con il software dell'attuale 3DO, 400 Mbit di dati per secondo dal lettore CD alla macchina e prezzo di sole 800.000 lire... Se è un sogno non svegliatemi! Un'altra cosa: prima che i possessori del 3DO "Normal Version" si impicchino con il cavo del joypad o - in alternativa - cerchino di impiccare Trip Hawkins, sappiano che queste mirabolanti aggiunte saranno disponibili anche per la loro "vecchia" macchina grazie ad una cartuccia aggiuntiva che non dovrebbe costare più di 200 carte. Niente male, no?

ALTRI GIOCHI PER IL MEGADRIVE 32-X

Cyberwar, Ultimate Fighters, Motocross e *Metal Head*... Al momento del lancio dell'MD32X dovrebbero essere disponibili una dozzina di titoli, così giurano alla Sega. Noi gli abbiamo creduto, ma siccome non siamo nati ieri ci siamo anche mossi per trovare prove concrete delle loro affermazioni. Trovate, subito. Nemmeno il tenente Colombo avrebbe potuto fare di meglio. Cyberwar è una sorta di seguito di *The Lawnmower Man*, nel quale guiderete Jobe attraverso una serie di livelli comprendenti sezioni di strategia, azione e persino puzzle. Il gioco, della SCI, che ha curato anche la versione MegaCD di TLM, dovrebbe uscire verso maggio-giugno prossimi. *Ultimate Fighters*, un picchiaduro della Sega (ma potrebbe, stranamente uscire sotto altra etichetta) che vi permette di assemblare a piacere i vostri picchiatori. In Giappone ne parlano molto bene, io aspetterei prima di andar giù con commenti entusiastici...

Di *Motocross* non posso dirvi assolutamente nulla che non vi abbia già detto nei mesi scorsi: 15 piste, 3 motociclette da scegliere e una grafica spaventosa. Beccatevi la foto e aspettate tempi migliori.

Last but not least arriva Metal Head, un gioco robottoso pieno di poligoni e armi decisamente distruttive. A dire la verità a Londra il gioco mi era parso leggermente lentuccio, quantunque graficamente impressionante, ma dato che era ben lungi dall'essere terminato, fate conto che non vi abbia detto una parola...

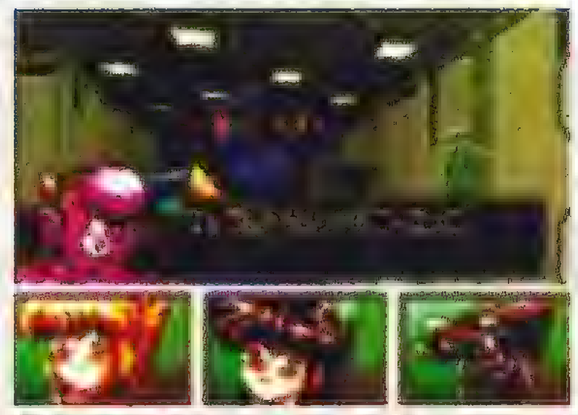
Cyberwar per MD32X

SONY PLAYSTATION: NUOVE IMMAGINI DEI GIOCHI

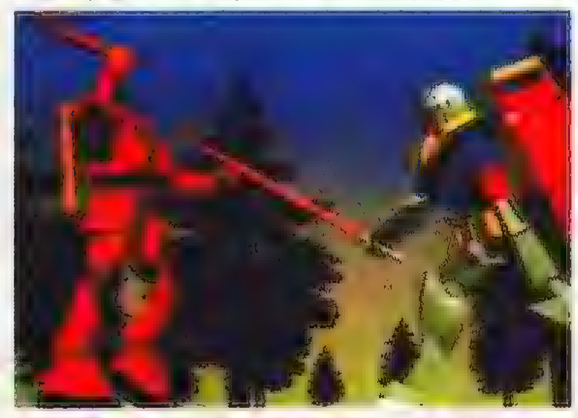
Poly Poly Circus Grand Prix è un gioco di guida poligonale che, per i tizi della Sony dovrebbe essere il miglior driving game mai realizzato fino ad oggi (che, si sono scordati di un certo *Daytona*? E anche di *Ridge Racer*?). Il gioco vanta quattro percorsi e un numero di vetture da pilotare ancora sconosciuto, oltre a una buona quantità di visuali da cui osservare, anzi correre, ogni gara. Graficamente orientato verso *Stunt Race FX*, ossia con grafica spiritoso-cartoonesca, questo promette di essere un vero hit. *Task Force Warrior Gundam*, della Bandai, è un gioco di azione-combattimento dove enormi - e sottolineo enormi - droidi si affrontano a colpi di cannone Balkan e spade laser. Mitico! Philosoma, precedentemente conosciuto come Ora-194, è uno sparatutto tradizionale nel concept ma la cui grafica offre effetti speciali assolutamente mirabolanti.

Metal Jacket è invece un titolone bello massiccio nel quale ai vostri comandi risponde un robot di sei metri pronto a ridurre in briciole tutto quello che volete: palazzi, cabine telefoniche, uova e, logicamente, robot nemici. Il bello è che è possibile giocare anche in otto persone contemporaneamente, sempre che costoro abbiano otto televisori, otto PlayStation e otto copie del gioco o, in alternativa, da un solo giocatore molto ma molto ricco e con sedici mani e sedici occhi. Non so se l'avete capita, ma fa lo stesso... Il gioco è un prodotto della celeberrima soft-house Pony Canyon e dovrebbe uscire in tempo per il lancio della PS-X, ossia ad inizio dicembre.

A-Train IV è una simulazione affaristica nella quale dovrete costruire strade ferrate a non finire cercando di guadagnare più soldi possibile. Crime Crackers, instead, è un gioco con personaggi disegnati in stile manga, ma l'azione di gioco potrebbe somigliare pericolosamente a un certo Doom! Spiacente di non potervi dire altro di questi titoli (e di altri come V-Zone e Story of Popocochlois) ma se restate sintonizzati su di noi vi diremo qualcosa in più molto presto. Due paroline di aggiornamento sull'hardware: la console avrà delle uscite che le permetteranno di connettersi a hard-disk e ad un modem e il processore principale, un RISC R3000A, sarà integrato in una scheda comprendente anche un processore per la gestione degli algoritmi degli spostamenti di oggetti in ambienti tridimensionali... OK, diciamo che il processore fa faville quando si tratta di gestire grafica poligonale, suona tutto più semplice. Per la cronaca questo marchingegno si chiama GTE, ma a voi interessa solo sapere che la PlayStation va come una scheggia!



Crime Cracker



Gundam non è mai stato così bello...

CHE SI DICE DI NUOVO DEL SATURN?

Poca roba, figlioli... Un cambiamento di colore, un paio di belle foto e nulla più. Segno che la meraviglia sarà tra breve tra di noi!

Il Saturn cambia colore: da argento è diventato nero-brillante. A dire la verità, non si sa ancora quale versione cromatica sarà quella definitiva, ma anche se fosse fucsia a pallini malva a me va bene lo stesso! Il prezzo sarà inferiore a 50.000 yen, circa 760.000 lire italiane, ma aspettatevi di sborsare un milioncino se lo vorrete acquistare.

NEWS

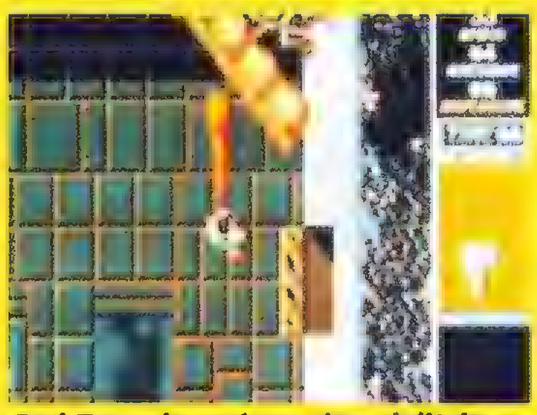
AL BANDO GLI IDEOGRAMMI

***Illusion of Gaia*, il fantastico gioco di ruolo della Enix, aveva un solo difetto: era in giapponese. La giocabilità non ne risentiva moltissimo, perché grazie all'immediatezza del titolo era permesso saltare le finestre di dialogo senza perdersi troppo. Ora il gioco ha raggiunto la perfezione con la traduzione del testo in inglese, che lo rende comprensibile a tutti (o quasi). Inoltre, la versione USA viene venduta con tanto di maglietta e gadget incorporati. Gran bella mossa!**

Anteprime NATALIZIE

La CD Verte, distributrice in Italia di titoli di spicco quali *Mortal Kombat 2* e *Blackthorne*, ha presentato le cartucce che invaderanno gli scaffali questo inverno. I primi titoli usciranno nella seconda metà di questo mese: si tratta di *Rock'n'Roll Racing* per Mega Drive, un gioco di corse futuristiche dell'Interplay precedentemente uscito in versione SNES che ha avuto un grande successo grazie anche all'eccezionale colonna sonora. Sempre per lo stesso periodo e per la stessa console è previsto *Boogerman*, titolo di punta dell'Interplay che ha per protagonista un personaggio che in quanto a buone maniere lascia a desiderare: utilizzando in diversi modi le risorse del suo corpo (dai gas interni alle sostanze mucose) dovrà superare una ventina di enormi livelli ambientati in luoghi altrettanto viscidi. Per quanto riguarda il Super Nintendo, l'Interplay pubblicherà un'avventura/GdR basata sul primo volume della trilogia de 'Il Signore degli Anelli', *Lord of the Rings* e *Star Trek: Star Fleet Academy, l'ennesimo GdR stellare.*

Rise of the Robots

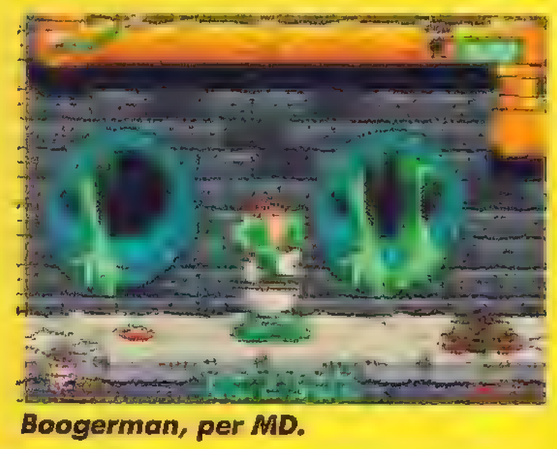


Red Zone, la sezione vista dall'alto

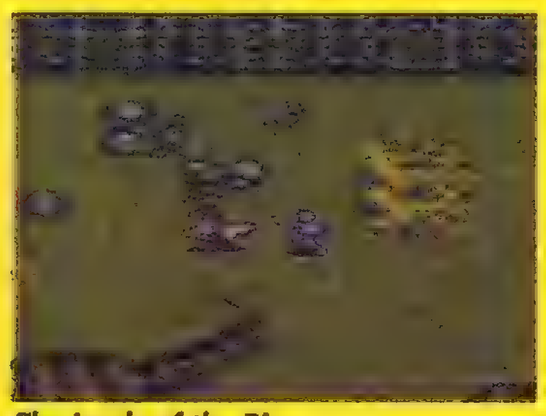
Star Trek, Star Fleet Academy

Ushra Monster Trucks

Sempre nella seconda metà di novembre usciranno alcuni titoli della Time Warner per Mega Drive: *Lawnmower Man*, *Kawasaki Superbike*, *Red Zone*, un sorprendente gioco d'azione con vista dall'alto che vanta un gameplay molto vasto, e *Generation Lost*, un riuscitissimo clone di *Flashback*. Il gioco più atteso è sicuramente *Rise of the Robots*, il picchiaduro dalla grafica renderizzata che ha fatto parlare di sé per diverso tempo, non soltanto per i suoi meriti, ma per la grande curiosità che ha suscitato. Sono previste inoltre due uscite secondarie per Game Gear, vale a dire *Road Rash 2* e *PGA Tour Golf 2*.
I prodotti dell'Acclaim non usciranno prima di dicembre: primo fra tutti *WWF Raw* (SNES, MD, GB e GG), dedicato agli appassionati di Wrestling, che potranno trovare alcuni tra i lottatori più famosi, da Undertaker a Razor Ramon; seguirà poi *Nigel Mansell's Indy Car Racing*, un gioco di corse ambientato nelle piste di formula indy per SNES e Mega Drive. Chi invece preferisce i fumetti della Marvel sarà felice di sapere che per i primi di dicembre potrà mettere le mani su *Wolverine*, un platform che ha per protagonista il mutante eroe della carta stampata. Tornando allo sport, bisogna citare *USHRA Monster Trucks*, un gioco di corse con i famosissimi Big Foot americani che uscirà in versione SNES, GG e GB, e *NBA Jam Tournament Edition*, nuova versione per tutte le console della simulazione di basket meglio riuscita, che comprenderà tutti i giocatori reali aggiornati, una nuova modalità torneo e una grafica leggermente migliorata.
Chiude la rassegna, dedicata alle uscite dell'Acclaim, *True Lies*, il gioco d'azione basato sull'ultima pellicola di James Cameron, a cui abbiamo dedicato uno speciale nell'ultimo numero di Game Power. Il film ha avuto un enorme successo, ma è difficile che la trasposizione su cartuccia riesca a fare altrettanto, almeno da quanto ci è stato possibile vedere. Dulcis in fundo, segnaliamo la versione per Game Boy di *FIFA International Soccer* prodotta dalla THQ. Non potendo fare conto sulla grafica limitata del portatile monocromatico, i programmatori dovranno faticare non poco per ricreare il feeling del gioco originale per MD e SNES. Speriamo in bene e incrociamo le dita!



Boogerman, per MD.



The Lords of the Ring

True Lies

PRIMO JOYPAD A CARTUCCE

TUTTE LE MOSSE, SUBITO!

Un controller programmabile con mosse pre-memorizzate

Stanchi di dovervi studiare a memoria il manuale prima di poter utilizzare a perfezione le mosse speciali di *Mortal Kombat 2* o *Super Street Fighter 2*? Se la risposta è sì, allora il joypad Enhancer fa proprio per voi. Disponibile in due modelli, uno economico e uno completo di display a cristalli liquidi, il controller (in versione Mega Drive oppure Super Nintendo) costa circa come uno normale e ha le ormai classiche funzioni di turbo e slow motion, alle quali si affianca la possibilità di eseguire una particolare mossa premendo uno dei quattro tasti di funzione. Le combinazioni di tasti che permettono di eseguire i colpi speciali sono memorizzate in una cartuccia intercambiabile che costa intorno alle 15.000 lire ed è anche possibile memorizzarne di nuove acquistando una cartuccia RAM. Chi volesse contattare la CD Verte, l'importatore ufficiale per l'Italia, può farlo al numero 0331-219800.

Tutti i nomi e marchi citati appartengono ai legittimi proprietari.

KICK OFF 3

EUROPEAN

MEGA DRIVE

UN'ESCLUSIVA

GAMETIME DISTRIBUZIONE SRL

VIA FOSSOLO, 38
40138 BOLOGNA
TEL: 051-393.070 r.a.
FAX: 051-345.236

SUPER NINTENDO

- ORA CON 120 SQUADRE DI CLUB NAZIONALI ED INTERNAZIONALI!
- OPZIONE TRAINING PER IMPARARE AD UTILIZZARE CORRETTAMENTE TUTTE LE NUOVE OPZIONI DI GIOCO.
- 9 TIPI DI RUOLO SELEZIONABILI DA PORTIERE AD ATTACCANTE, DA TERZINO A CENTROCAMPISTA.
- OPZIONI MANAGERIALI E DI TATTICA PER COPRIRE COSI' ADDIRITTURA IL RUOLO DI ALLENATORE.
- DECINE DI TIPI DI GIOCO DIVERSI: DAL COLPO DI TESTA AL PALLONETTO, DAL TUNNEL AL DRIBBLING.
- OPZIONE DI REPLAY ISTANTANEO PER RIVEDERE LE PIU' BELLE AZIONI DI GIOCO.
- ORA PUOI GIOCARE FINO A 10 DIFFERENTI CAMPIONATI CON GIOCATORI REALI!!!

IN VENDITA DAL:
26 NOVEMBRE 1994

VIC TOKAI ANCO

Fiumi di sangue

Cavalcando il successo riscosso dalla versione per computer di *Doom*, la Domark sta sviluppando un cruento sparatutto tridimensionale progettato appositamente per la macchina della grande Esse, *Bloodshot*.

"Muori, cane!"... In vita mia ho pronunciato spesso queste dolci parole, ma mai le ho gridate a un tubo catodico. O almeno fino a quando non ho scoperto *Doom*, il violentissimo sparatutto tridimensionale per PC, il cui trionfo di vendite non è stato nemmeno toccato dalle critiche sollevate dai benpensanti di mezzo mondo. Tale capolavoro di programmazione sta per uscire in versione Jaguar, Saturn e MD32 ma è impensabile vederlo girare sulle macchine di fascia (cosiddetta) bassa, ovvero SNES e Mega Drive. Proprio per questo, la Domark ha sviluppato un "engine grafico", ovvero la routine tridimensionale alla base di giochi come questo, appositamente per Mega Drive, tenendo conto delle sue limitazioni e della relativa lentezza della macchina.

In pratica, le regole di *Bloodshot* sono semplici: bisogna sparare, sparare e sparare. Il gioco è ambientato su una nave spaziale invasa da robot assassini e mette il giocatore nei panni di un agente speciale dalle doti combattive insuperabili, acquisite grazie a un sofisticato chip impiantato nel cervello. A differenza dei soliti giochi tridimensionali, in *Bloodshot* ci si può muovere liberamente: camminare, correre, girarsi e fare tutto quello che accade nella realtà, o

I labirinti di *Bloodshot* sono infestati da alieni sanguinari che non esiteranno a scaricarvi addosso le loro armi. Violenza, suspance e libertà d'azione a 360 ° sono alcuni degli ingredienti vincenti di questo titolo per Mega Drive.

quasi. All'inizio del gioco le armi con cui fronteggiare i nemici sono piuttosto limitate, ma girando per la stazione spaziale è possibile trovare power-up di vario genere così come armi più potenti e devastanti.

Una delle caratteristiche più interessanti del gioco è la possibilità di giocare in due contemporaneamente con la stessa console utilizzando un sistema di split screen verticale. In verità, questa opzione è prevista anche in un gioco simile di prossima pubblicazione, *Zero Tolerance* della Accolade, ma solo se si possiedono due Mega Drive, altrettante cartucce e un cavo apposito, il che priva a una grande fetta di potenziali giocatori la possibilità di utilizzarla. La velocità, in caso di partite a due con split-screen, potrebbe risentirne, influenzando negativamente la giocabilità, ma bisognerà attendere la versione definitiva prevista per i primi di gennaio prima di esprimere qualsiasi giudizio.

Styl'z

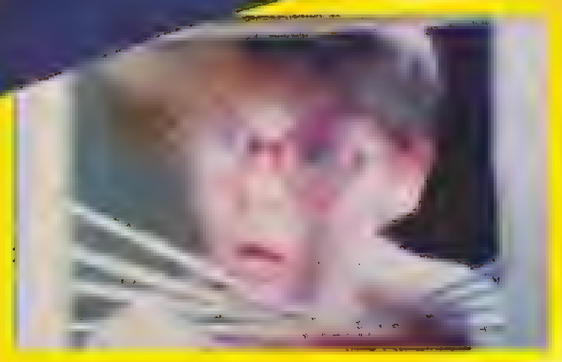
Grazie allo split-screen potrete giocare con un vostro amico con la stessa console. Speriamo solo che il gioco non rallenti e che il campo d'azione più ristretto non gravi sulla giocabilità.

Una Favola su Console!

Come nasce un tie-in di successo? Quali sono le caratteristiche di questo nuovo attesissimo titolo Virgin su licenza della 20th Century Fox? Rispondiamo a queste e ad altre domande in queste pagine.

La versione di the Pagemaster per Super GB differisce molto da quelle per SNES e MD.

Come potete vedere dalle immagini di gioco in queste pagine, i programmatori della Virgin hanno prestato particolare attenzione all'animazione dei personaggi.



Richard Tyler, personaggio interpretato, nel film, da Macaulay "Mamma Ho Perso l'Aereo" Caulkin, è un ragazzino molto fantasioso ma pieno di paure. Un giorno si ritrova in una grande biblioteca piena zeppa di libri interessanti e avventurosi. L'inizio potrà ricordare, ad alcuni di voi, quello de "La Storia Infinita", altro film "favolesco", tratto dall'omonimo romanzo di Michael Ende, che ha avuto, in passato, un grande successo di botteghino.

Per farla breve, il giovane Richard viene trasformato nel personaggio di un affresco e catapultato in una serie di "dimensioni parallele" in cui incontrerà alcuni dei personaggi più famosi della letteratura di tutti i tempi.

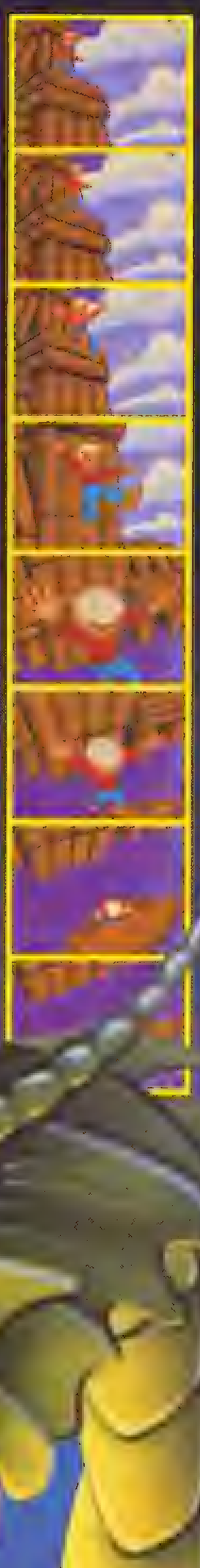
Dovrà fare i conti con il Dr. Jekyll (e con il perfido Mr. Hyde), con Long John Silver e il Capitano Achab e con le fate delle fiabe più famose, nel tentativo di ritrovare la strada per tornare a casa... Ad osservarlo e a guidarlo nelle sue avventure c'è Pagemaster (letteralmente il "Signore delle Pagine"), una sorta di "Master" di un gioco di ruolo dal vivo che, nel film, viene interpretato da Christopher "Ritorno al Futuro" Lloyd.

Questa la trama del film che potrete vedere tra breve in tutte le principali sale del nostro Paese.

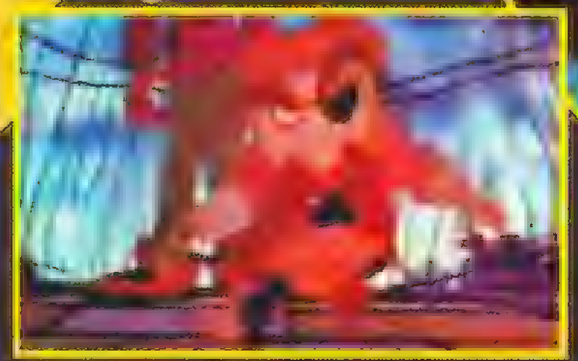
La Virgin ha lavorato a stretto contatto con la 20th Century Fox, basandosi sulle tavole originali di animazione dei vari personaggi e sullo storyboard del film, per la creazione di un videogioco convertito praticamente per tutti i principali sistemi sul mercato.

A questo proposito abbiamo già alcuni dati certi: la cartuccia per Game Boy dovrebbe essere da 2 Megabit, mentre quelle per Super Nintendo e Mega Drive addirittura da 16 Megabit. Ogni versione, naturalmente,

Ecco M. Caulkin in un'immagine tratta dal film. *A lato*, nella striscia verticale, un'animazione tratta dalla versione per Super Nintendo.



Sotto, immagini a cartoni animati tratte dal film. *A lato*, il terribile drago che il piccolo Richard dovrà affrontare e altre immagini di gioco.



PLAYER'S GUIDE

sarà leggermente differente dalle altre, in modo da sfruttare appieno non soltanto le capacità intrinseche dell'hardware della macchina, ma anche il tipo di pubblico a cui è destinata.
Nel film il protagonista deve cercare delle tessere della grande biblioteca per poter tornare alla "sua" realtà, e il videogioco riprende lo stesso schema narrativo, ma con una componente preponderante di azione e di piattaforme (come era prevedibile).
I tre grandi mondi che dovrete affrontare si dividono in una dozzina di sotto-livelli differenti e pieni di sorprese: nel mondo horror troverete la Casa Infestata, la Camera delle Torture, il Cimitero; in quello "marino", dovrete superare i Mari Tempestosi, la Nave dei Pirati e l'Isola del Tesoro; infine, nel mondo fantasy, dovrete percorrere il sentiero fatto di mattoni d'oro, dovremo uscire dallo stomaco di un drago e poi arrampicarvi sulla pianta magica di fagioli della fiaba.
Nella versione Super Nintendo e in quella Mega Drive dovrete affrontare, oltre che i soliti livelli di piattaforme (per la verità oltre 70 più i vari livelli segreti), anche delle sezioni in 3D (una sorta di bonus stage). Purtroppo questi stage, per motivi di spazio, non hanno potuto essere inclusi nella versione per Game Boy.
Le animazioni sono davvero spettacolari: i personaggi , per fare un esempio, hanno più di 2000 "posizioni" di base diverse che riescono a creare un effetto molto simile a quello godibile durante la proiezione del film.
Anche la colonna sonora è d'eccezione: basti pensare che, per aumentare il "feeling" del film all'interno del gioco, sono state inserite piccole frasi digitalizzate pronunciate proprio da Macauley in persona.
Come al solito vi lasciamo con una raccomandazione: continuate a tenere d'occhio le pagine di Game Power, nei prossimi mesi, per una pronta ed esauriente recensione di tutte le versioni: non vediamo l'ora di osservare il prodotto finito, soprattutto dopo aver dato un'occhiata alle immagini e agli sprite dei personaggi.

• Scarlet

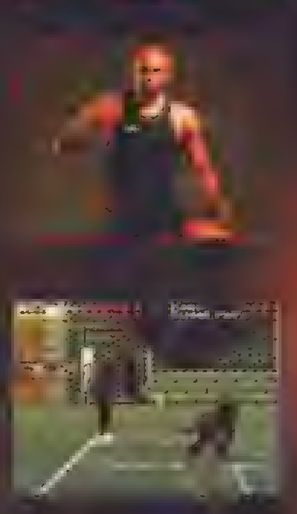
A lato, ecco Cristopher "Doc" Lloyd in un'immagine tratta dalle prime sequenze del film.

In alto, nella striscia orizzontale, potete notare quanti frame di animazione sono stati realizzati per uno dei personaggi. Sotto vediamo un'altra sequenza della versione SNES.

Le immagini qui sotto sono state tratte dalle versioni MD, SNES e Super GB.

GIOCA INSIEME ALLE DUE PIU' GRANDI STELLE DELLO SPORT AMERICANO.

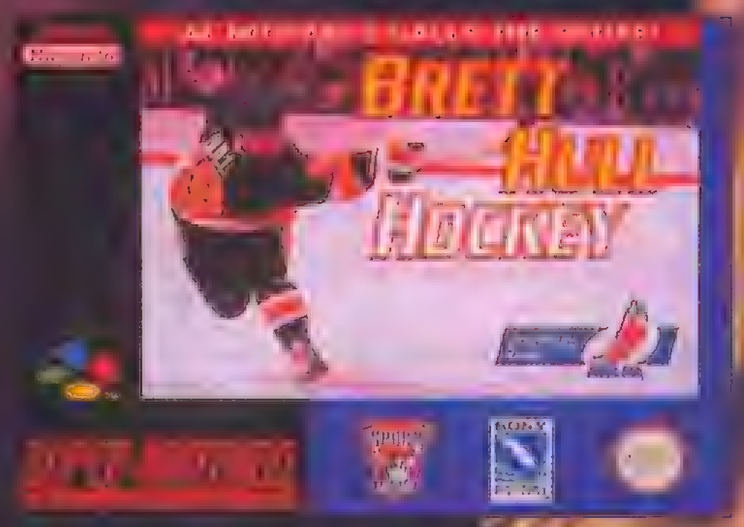
BARKLEY SHUT UP AND JAM!™



- *Gioco due contro due.*
- *Grande opzione di strategia.*
- *Prima realistica simulazione del gioco in strada.*

BRETT HULL HOCKEY

- *Realistica simulazione del campionato americano di Hockey.*
- *Commento del telecronista in diretta.*
- *Azione rotante in mode 7.*
- *Cartuccia 16 Meg.*



SONY

SPORT ACCOLADE

Street Fi
World

In un famoso albergo internazionale di Shinigawa (Tokyo), dal 18 al 31 agosto, si è tenuto il Battle Action Word, una sorta di fiera organizzata dalla Capcom interamente dedicata al mondo di *Street Fighter II*.
Ormai il picchiaduro della CAPtive COMunications è infatti diventato un vero e proprio mito, in Giappone così come nel resto del mondo. L'idea alla base di questa fiera era celebrare proprio questo successo ricordando tutte le tappe salienti della sua storia.
Il primo *Street Fighter II* apparse nelle sale giochi giapponesi nell'agosto 1987. In tutto il mondo sono state vendute 13.000.000 di unità che hanno fatto di questo gioco il maggiore successo della Capcom. Da questo grande colpo, la Capcom ha cercato di allungare la vita di *Street Fighter II* realizzando versioni del gioco differenti e migliorate. Si è passati così dalla Champion Edition alla Turbo, dalla Super alla Super Turbo o X.
Circa 8000 persone da tutto il Giappone sono arrivate a questa fiera, nonostante il costo del biglietto di ingresso (2500 Yen [48.000 lire circa] per i bambini e 4500 [...] lire circa) per gli adulti.
Di fatto questa fiera non era altro che una grande sala giochi, dove sono state raccolte la varie versioni dei coin-op e le conversioni per i sistemi da casa. Inoltre è stato proiettato il lungometraggio di animazione che presto dovrebbe raggiungere tutte le sale cinematografiche (ovviamente noi speriamo che raggiunga anche le sale italiane, NdR).
Molti visitatori sono venuti vestiti come i protagonisti del gioco (date un'occhiata alle foto, dovrebbe esserci un guile dagli occhi a mandorla decisamente mitico). Naturalmente chiunque non avesse il costume poteva sempre affittarne uno all'interno della fiera. Tutti i costumi erano disponibili, inoltre c'era anche a disposizione uno scenario in grandezza naturale dove provare i costumi e scattare qualche foto ricordo.

Sopra, questo povero pazzo e proprio convinto di essere Guile. Ho capito che i giapponesi erano strani seguendo le puntate di 'Mai Dire Banzai' ...comunque questo mi sembra troppo! Non lo credete anche voi?

Un piccolo samurai sfoga i suoi istinti adolescenziali contro una macchina gonfiabile emulando i suoi eroi digitali. Non c'è limite all'indecenza...

Il mito della saga di *Street Fighter* ha attratto più di 8000 persone.

ghter

Sembra un sogno e invece è realtà: almeno in Giappone. Una fiera interamente dedicata al fenomeno Street Fighter II, ai suoi personaggi, alle varie versioni del gioco e alla sua progettazione!

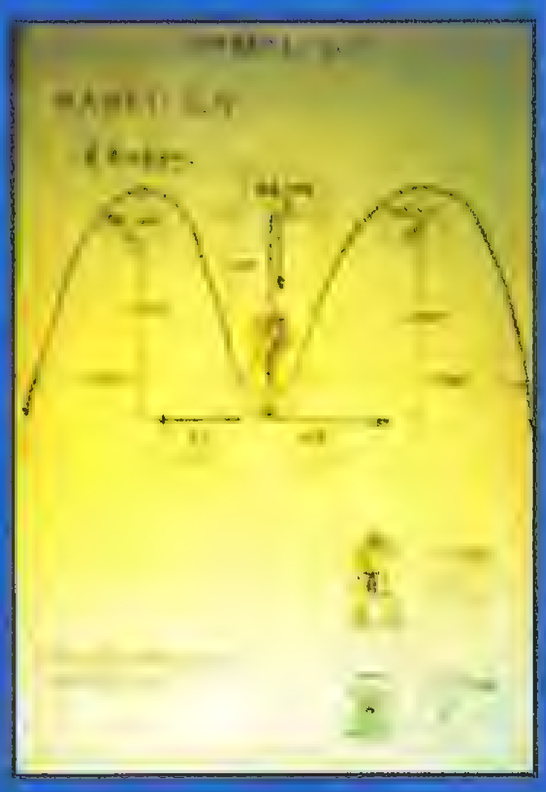
Al fenomeno *Street Fighter* sono inevitabilmente legati gadget e aggeggi di ogni tipo. Magliette, bambolotti, adesivi e tatuaggi sono solo alcuni degli oggetti che riportano il marchio di *Street Fighter*.

Il Battle Action World si è tenuto dal 18 al 31 agosto in Giappone. A quando un'edizione italiana?

Un altro grande evento di questa manifestazione è stata la terza edizione del campionato nazionale di *Super Street Fighter II*. Tra tutti i visitatori sono stati scelti i sedici che hanno ottenuto i migliori punteggi durante le due settimane. Questi sedici hanno poi combattuto in pubblico e sono stati eletti 4 vincitori.
La maggior parte del pubblico era costituita da ragazzi, ma anche le ragazze erano sorprendentemente numerose. La Capcom, aggiungendo un altro personaggio femminile nella versione Super, ha cercato di coinvolgere le ragazze in un mercato costituito per il 99% da maschi.
L'area di questa esposizione era suddivisa in differenti sezioni. La sezione principale era, come già detto, una gigantesca sala giochi con tutte le versioni esistenti di *Street Fighter II* e tutte le con-

DALLA CARTA AL VIDEO

I disegni di questo box, chiamati in gergo storyboard, sono stati realizzati per creare gli spot televisivi dei vari episodi della saga di Street Fighter. Nel caso di SSF2 è stata scelta come "testimonial" la bella Cammy mentre Chun Li è la protagonista degli altri due. Tutti gli studi fatti per la realizzazione degli spot e anche di quelli fatti per la creazione delle mosse dei combattenti erano di mostra alla fiera, per soddisfare anche le più recondite curiosità dei visitatori.



sole per le quali è stato convertito, tuttavia non abbiamo potuto ammirare l'imminente conversione per 3DO che si prospetta davvero sensazionale. Al centro di questa sezione si innalzava un grande podio sul quale si sono alternate differenti attrazioni. Alcune delle più famose cantanti giapponesi sono venute per rendere più piacevole la visita e, proprio sul podio, si sono svolte anche le fasi finali del torneo. Un'altra parte dello show era dedicata alle piccole attrazioni. I bambini si potevano cimentare in un braccio di ferro con Zangief, oppure potevano cercare di ottenere il massimo punteggio prendendo a pugni una macchina gonfiabile di dimensioni reali caricandosi così in vista di una bella partita a *Street Fighter*.

Una sezione era dedicata ai vari lottatori: si potevano ammirare i manichini dei personaggi di *Street Fighter* e, a poca distanza, nella "Street Fighter Avenue" erano esposti i disegni originali a grandezza naturale di tutti i protagonisti del gioco. L'ultima sezione era dedicata al museo di *Street Fighter*. Video sul making del film di animazione scorrevano di continuo su alcuni schermi ma, cosa più interessante, sui muri del museo erano in mostra molti dei disegni originali utilizzati per la realizzazione del gioco. Erano esposti anche la maggior parte dei disegni preparatori alla realizzazione dei fondali con tutte le loro evoluzioni. Così come erano in mostra i differenti "logo" di *Street Fighter II* tra cui quello che alla fine è stato scelto come simbolo ufficiale. Interessanti erano anche gli storyboard delle pubblicità televisive delle tre versioni uscite per Super Famicom.

Insomma, il successo di questa fiera è stato enorme e la Capcom è riuscita così nel duplice intento di consolidare il mito e di pubblicizzare e vendere i suoi prodotti, un bel colpo, sicuramente, ma quando uscirà *Street Fighter III*?

• Nicolasan

Nella fiera trovavano posto tutte le versioni del picchiaduro più famoso del mondo, dall'originale *Street Fighter* a *SSF2X*.

Un sacco di giocatori in erba affollavano la sezione "on the road".

Il lungometraggio di *SF* è già uscito in Giappone. E in Italia?

Tra gadget e sosia dei personaggi del gioco non potevano mancare i coin op.

Manichini a grandezza naturale dei personaggi di *SSF2* facevano bella mostra in un angolo della fiera.

SUPER-NES 129.000
MEGA DRIVE 115.000

ASTROCOMPUTER

HARDWARE & SOFTWARE

SUPER-NES 125.000
MEGA DRIVE 105.000
GAME GEAR 49.000
GAME BOY 45.000

CONTATTATECI PER ANTEPRIME & NOVITÀ

VENDITA AL DETTAGLIO IN SEDE

VENDITA ALL'INGROSSO PER NEGOZIANTI

ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO

PROPOSTE GRAFICHE (06) 783-444.17

SPECIALE RIVENDITORI
Richiedete il nostro servizio novità. Ogni settimana dall'America news e riproposte a prezzi veramente competitivi. Non esitate a contattarci! Importante: nessuna imposizione sugli ordini!

MEGA DRIVE

Mega Drive 2 + Istr. Italiano + 2 Pad + Game	TELEFONARE
The Shadow	129.000
The Flinstones: The Movie	129.000
FIFA Int. Soccer	89.000
Virtua Racing	119.000
Fatal Fury II	129.000
NBA Jam	99.000
Street of Rage 3	89.000
Dragon Ball Z	119.000
Art of Fighting	99.000
Eternal Champion	99.000
World Heroes	119.000
Sylvester Tweety	109.000
Jungle Book	119.000
Tazmania II	115.000
Double Dragon V	119.000
National Football	109.000

3DO

Consolle	950.000
Control Pad	TELEFONARE
Laser Gun	TELEFONARE
FIFA Int. Soccer	TELEFONARE
Super Street Fighter II	TELEFONARE
Dragon Lore	TELEFONARE
Guardian War	99.000
Mad Dog 2	109.000
Shock Wave	129.000
Microcosm	99.000
Road Rush	99.000
Demolition Man	119.000
Dragon Tales	119.000
11th Hour	119.000
Mega Race	119.000
Peter Pan	119.000
PGA Tour Golf	119.000
Lost Files of Sherlock Holmes	119.000
Flying Nightmares	119.000
Kingdom: The Far Reaches	119.000
AD & D Slayer	119.000
Off-World Interceptor	129.000
ESPN Tennis: Let's Play Tennis	119.000
Robinson Requiem	TELEFONARE
Shadow: War of Succession	119.000
Space Pirates	119.000

SUPER NES

FIFA Int. Soccer	89.000
Super Game Boy	119.000
F1 Rock 2	129.000
Jungle Book	129.000
Super Godzilla	129.000
Double Dragon V	129.000
Stunt Race FX	129.000
Knights of Round Table	129.000
Tetris 2	99.000
Eek the Cat	129.000
Incredible Hulk	129.000
Lord of Rings	129.000
Brain Lord	129.000
Mr. Nuts	129.000
Mickey's Playtown Adv.	129.000
Fighter History	129.000
Mario's Fun W/Numbers	119.000
The Simpsons: Virtual Bart	139.000
The Shadow	129.000
Mario's Fun W/Letters	125.000
Pelè	119.000
Aerobiz Supersonic	139.000
Yogi	119.000
Great Circus Mistery	139.000
Aero Fighter	119.000

SUPER FAMICOM

Samurai Spirit	149.000
Dragon Ball Z	149.000
Fatal Fury Special	119.000
Kiki Kaikai II	119.000
Fatal Fury II	99.000
NBA Jam	99.000
Hokuto No Ken 7	99.000
Muscle Bomber	99.000

GAME GEAR

Consolle+4 in 1	219.000
Aladdin	49.000
NBA Jam	49.000
Jungle Book	49.000
World Cup USA 94	49.000
GP Rider Moto	49.000
Ultimate Soccer	49.000
Simpsons	45.000
Chakan	45.000
Wimbledon	45.000
Sonic Caos	49.000
Mortal Kombat II	49.000

ADATTATORE UNIVERSALE
(per giochi protetti)
L. 39.000

JOYSTICK
(per Mega Drive, Super Nintendo, Amiga CD 32-bit) L. 49.000

SUPER NES
+ ALIMENTATORE
+ SCART + 2 JOYPAD
+ MARIO ALL STAR
+ MARIO WORLD
L. 309.000

SUPER NES
+ ALIMENTATORE
+ SCART
L. 209.000

NITRO ADAPTOR 2
(Adattatore universale)
L. 39.000

3DO
+ CRASH 'N BRUN + DEMO
+ ROAD RUSH L. 999.000

3DO
+ CRASH 'N BRUN + DEMO
+ ROAD RUSH + MOD. SCART
L. 1.149.000

PROSSIMO ARRIVO!!!
MEGA-32 DISPONIBILE
A FINE NOVEMBRE

FINALMENTE È ARRIVATO!
COMPATIBILE CON I FORMATI
SUPER NES & MEGA DRIVE
VICTOR MAXX A L. 280.000

GAME BOY

Consolle + 1 Gioco	119.000
World Cup 94	45.000
Ghostbuster II	39.000
North Star Ken	39.000
Goal	39.000
Tiny Toon	39.000
Dr. Franken	39.000
Top Gun II	39.000
Flinstones	39.000
Tetris	39.000
Jordan vs. Bird	39.000
Racing Fighter	39.000
Kick Off	39.000
Looney Tunes	39.000
Tennis	39.000
Mickey's Chase	39.000
Track & Field	39.000
Simpsons II	39.000
Battle Toads	39.000
Sumo Fighter	39.000
Addams Family	39.000
Batman II	39.000
Side Pocket	39.000
Sons Basket	39.000
Ferrari	39.000
Little Mermaid	39.000
Football Int.	39.000
Chase HQ	39.000

JAGUAR

Club Drive	129.000
Doom	129.000
Dragon's Lair	TELEFONARE
Air Cars	119.000
Alien vs. Predator	129.000

NEO-GEO

Consolle	459.000
Memory Card	55.000
Joystick Controller	129.000
Neo Geo - CD + 2 Joypad	
+ Art of Fighting	
+ Art of Fighting II	
+ Samurai Spirit	
+ Fatal Fury Special	
+ S. Sidekicks II	
+ Last Resort	1.550.000

06/78.61.74 FAX 06/78.34.82.25 VIA VETURIA, 68 - 00181 ROMA

VENDITA PER CORRISPONDENZA • DISTRIBUZIONE CAPILLARE IN TUTTA ITALIA
SPEDIZIONE GRATUITA PER CHI ACQUISTA 2 GIOCHI

CENTRO ASSISTENZA QUALIFICATA RIPARAZIONE CONSOLE IN SEDE

GARANZIA DEI PRODOTTI - ISTRUZIONI IN ITALIANO SU GRAN PARTE DEI TITOLI SEGA - I PREZZI SONO COMPRESI DI IVA

I MARCHI ILLUSTRATI IN QUESTA PAGINA APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

Una Mega Avventura

La Capcom, oltre al film di Street Fighter, nei primi mesi del prossimo anno, lancerà una serie a cartoni animati dedicata a Mega Man. Vediamo di ricostuire la storia di questo personaggio nato nel 1987.

Esistono personaggi dei videogiochi che lasciano il segno nella fantasia dei giocatori. Personaggi che sopravvivono alla semplice durata di un gioco. È il caso di Mario, a cui è stato dedicato anche un film non più di un anno fa, personaggio simbolo della Nintendo a cui era stato affidato anche il lancio del Super Nintendo sfruttando, appunto, la sua popolarità. In casa Sega il personaggio simbolo e sicuramente quello che tutti conoscono è Sonic. Su di lui sono stati realizzati fumetti e, come nel caso di Mario, cartoni animati (in onda su Italia 1 in questo periodo).

Tra questi personaggi, un altro

nome che molti di voi conosceranno è quello di Mega Man, personaggio creato dalla Capcom già nell'ormai lontano 1987. Nel corso di questi sette anni il piccolo super eroe, metà uomo e metà robot, si è evoluto in maniera portentosa, passando dal Nes al Game Boy, dal Super Nintendo agli schermi televisivi.

Tutto ciò è indice, non solo della sempre maggiore importanza che Mega Man ha assunto nel mondo dei videogiochi, ma anche che il legame tra diversi aspetti del divertimento (entertainment in Inglese) è sempre più consolidato.

I giochi che vedono protagonista Mega Man si basano su un concetto piuttosto semplice ma di sicuro successo: azione a piattaforme con una serie di boss di fine livello estremamente originali, ognuno con delle caratteristiche particolari che necessitano una certa dose di strategia per essere sconfitti. Questo schema di gioco è sempre stato mantenuto nella serie di titoli che portavano come prefisso Mega Man, unica eccezione è stata il quanto meno particolare *Mega Man's Soccer*, uscito quest'estate per SNES. Un titolo nel quale si disputavano vere e proprie partite di calcio, piuttosto particolari, che vedevano come protagonisti/calciatori i personaggi della saga del piccolo uomo robot.

UNA STORIA MEGA

• Mega Man, conosciuto in Giappone come Rock Man, appare per la prima volta sul NES nel 1987. Joe Morici, vice president della Capcom USA ritiene che un nome come Rock Man abbia poco impatto sul pubblico americano e lo ribattezza Mega Man: la saga ha inizio.

• Dopo sette anni di successi, alcuni clamorosi, altri un po' meno, la fama di Mega Man si è fortemente consolidata. La Capcom USA prende accordi per la realizzazione di una serie a cartoni animati che farà la sua apparizione sulle televisioni americane alla fine del 1994

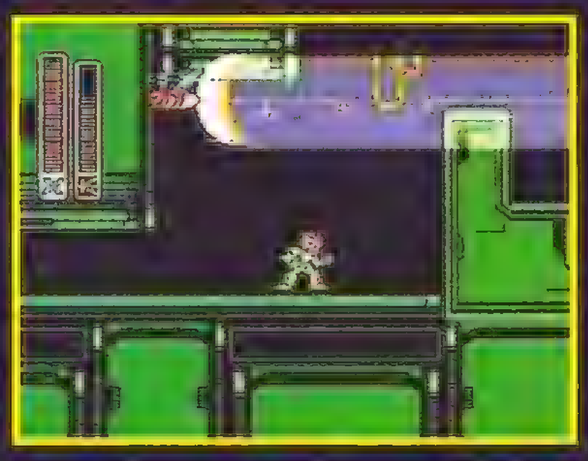
• La Capcom insiste nella realizzazione di prodotti di merchandising raggiungendo un accordo con la Bandai e la Sony Music per la realizzazione di giocattoli, cancelleria scolastica, vestiti, videocassette e molti altri prodotti di diverse categorie che portano l'effigie di Mega Man.

• Finora sono stati realizzati 12 titoli dedicati a Mega Man divisi per le varie macchine Nintendo: sei per NES, quattro per Game Boy e due per SNES. Tra la fine di quest'anno e l'inizio del 1995 usciranno due nuovi titoli, *Mega Man X 2* (per SNES) e *Mega Man 5* (per Super Game Boy).

• Cronologia dei titoli:

1987	Mega Man (NES)
1988	Mega Man 2 (NES)
1990	Mega Man 3 (NES)
1991	Mega Man: Dr. Wily's Revenge (NES)
1992	Mega Man 2 (GB)
1993	Mega Man 3 (GB)
	Mega Man 5 (NES)
1994	Mega Man 4 (GB)
	Mega Man 6 (NES)
	Mega Man X (SNES)
	Mega Man's Soccer (SNES)
	Mega Man V (Super GB)
1995	Mega Man X 2 (SNES)

Uno degli elementi su cui si basa il successo di Mega Man è proprio la sua armatura potenziabile.

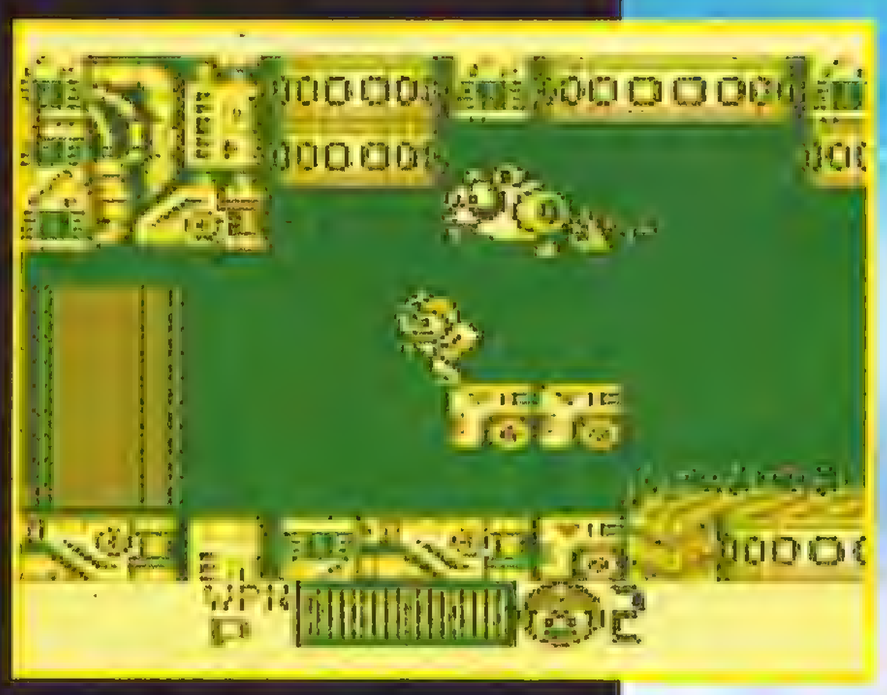


In alto a destra potete vedere alcune immagini di Mega Man X 2. Inutile dire che lo recensiremo non appena sarà possibile.

CATTIVELLO!

Uno dei motivi del successo della serie di Mega Man sono sicuramente i nemici di fine livello. Infatti, oltre ai nomi stravaganti, ognuno di essi è dotato di particolari capacità che li rendono unici e, spesso, divertenti.

Nomi tipo Cutman, Toadman, Woodman, Iceman, Fireman, Pharoahman e, naturalmente, Dr. Wily, suoneranno sicuramente familiari a molti di voi. Il Dr. Wily è la mente malvagia contro cui Mega Man deve confrontarsi, per farlo, però, inizialmente deve sconfiggere tutta una serie di robot particolari. Cutman (l'uomo forbice) è dotato di un copricapo con un paio di forbici poste alla sommità, Iceman (l'uomo di ghiaccio) è in grado di lanciare particolari attacchi basati proprio sul ghiaccio, e così via. Queste particolari caratteristiche, hanno reso i nemici di Mega Man famosi quasi quanto lui, tant'è che qualche anno fa la Capcom lanciò un concorso tramite il quale il miglior nemico disegnato dai giocatori sarebbe apparso nel nuovo titolo della serie. L'iniziativa ebbe



un incredibile successo, e da tutto il mondo (Italia compresa) giunsero i disegni e le caratteristiche di migliaia di uomini robot pronti a confrontarsi con Mega Man.

FUTURO ROSEO

Nonostante Mega Man si possa considerare un veterano, ormai, dei videogiochi, il futuro gli appare sempre più confidente. Oltre a *Mega Man 5* per Super Game Boy, in uscita in questi giorni, l'inizio del prossimo anno dovrebbe vedere il seguito del titolo che ha reso Mega Man un eroe anche su SNES. *Mega Man X 2* sarà dotato di un chip particolare che permetterà animazioni e soluzioni grafiche mai viste, assicurano alla Capcom. Non resta altro che aspettare una nuova orda di robot all'attacco dell'universo, e il nostro solitario eroe pronto a sconfiggerli, con il vostro aiuto, naturalmente.

• Random

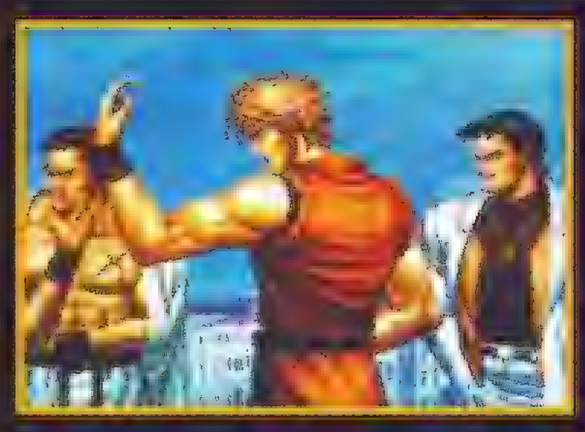
Botte da orbaSNK

Due massicci picchiaduro della giapponese SNK stanno per fare la loro comparsa in sala giochi e nelle abitazioni dei possessori di NEO GEO. Se poi siete così fortunati da avere un NEO GEO CD nuovo di pacca, potrete giocare con *Samurai Shodown 2* come sul coin-op!

In *The King of Fighters '94* sono disponibili ben ventiquattro lottatori provenienti da parti diverse del globo. Invece che controllare un solo combattente, il giocatore prende i comandi di una squadra di tre, che si alternano nello scontro con il team avversario.

Sia che amiate i picchiaduro alla *Fatal Fury* e alla Art *of Fighting*, sia che preferiate quelli ambientati tra Giappone classico e samurai, troverete quello che fa per voi. La SNK sta infatti ultimando la versione NEO GEO di *The King of Fighters '94* e quelle arcade e NEO GEO CD di *Samurai Shodown 2*, due titoli coi fiocchi che non mancheranno di stuzzicare gli appassionati del genere. Quest'ultimo, in particolare, si preannuncia molto appetitoso, visto che sarà uno dei primi giochi (a parte le riedizioni dei vecchi titoli) che accompagneranno l'uscita del NEO GEO CD. *The King of Fighters '94* dovrebbe uscire questo mese e rappresenta il picchiaduro "made in SNK" definitivo, che raggruppa personaggi e ambientazioni dei suoi titoli più riusciti, vale a dire *Art of Fighting* e *Fatal Fury*. Ai combattimenti prendono parte otto squadre di tre lottatori ciascuna, tra i quali dieci provengono dai due titoli che hanno fatto scuola e uno o due da vecchi picchiaduro della SNK; per battere un team bisogna sconfiggere tutti e tre i suoi componenti utilizzando uno qualsiasi dei propri lottatori, il che rende necessaria una profonda conoscenza delle capacità dei combattenti, sia i propri che quelli avversari. Il gioco differisce molto dai precedenti lavori della SNK e si limita a prenderne in prestito unicamente personaggi e luoghi, sviluppando un proprio stile di gioco. Oltre alla classica barra di energia, per esempio, c'è anche un indicatore di potenza che può essere portato al massimo livello con una speciale combinazione di tasti, possibile però

A sinistra, in *Samurai Shodown 2* (o *Samurai Spirits 2*, come viene chiamato in giappone) si torna a respirare l'atmosfera degli antichi combattimenti del Medioevo giapponese.
Sotto, le ambientazioni di *The King of Fighters '94* sono invece quelle più classiche che caratterizzano da sempre i picchiaduro di mezzo mondo.



Sotto, la versione per NEO GEO CD di *Samurai Shodown 2* è praticamente identica al coin op, caricamenti esclusi...

solo in certi momenti dell'incontro; una volta raggiunto il top, aumenterà del 50% la potenza degli attacchi speciali. Se poi l'energia del vostro combattente scende a un livello critico, potrete sostituirlo con un altro componente della squadra, che potrà portare a termine il match. Le novità non si limitano a questo e potrete scoprire il resto in sala giochi, dove vi aspetta *The King of Fighters '94*.

Se siete affascinati dal Giappone medioevale e il vostro sogno è morire per mano di un abile samurai, non dovete farvi sfuggire *Samurai Shodown 2*. Conosciuto in Giappone con il nome di *Samurai Spirits 2*, il gioco apparirà presto nelle sale giochi e la versione per il nuovo CD del NEO GEO dovrebbe essere praticamente uguale. Purtroppo non si conosce la data esatta di pubblicazione, ma ormai non dovrebbe mancare ancora molto. A differenza dei classici picchiaduro, *Samurai Spirits* permetteva di usare diverse armi per infliggere danni all'avversario; un'occasione per rendere il gioco più sanguinoso e cruento al di là dei soliti calci e pugni e delle immancabili mosse speciali. Il seguito del gioco propone inoltre delle novità, come la possibilità di scagliare oggetti e di evitare colpi oltre che di infliggerne compiendo capriole e acrobazie varie. In chiusura, una curiosità: in *Samurai Shodown 2* sarà presente anche una lottatrice che è stata utilizzata per la pubblicità di una grossa compagnia di assicurazioni giapponese e che appare nel cast di una seria animata basata sul videogioco. 'Samurai Spirits' è trasmessa su Fuji Telebi (una rete televisiva di proprietà della Fuji) dalla fine di settembre e vanta una colonna sonora eseguita dagli Smap. Se vi chiedete chi siano questi sconosciuti, sappiate che si tratta di un gruppo che va per la maggiore tra i giovanissimi giapponesi. Le stesse musiche compariranno nel gioco e ne giustificano l'enorme mole (ben 200 Mega!).

• Nicolasan

A CIASCUNO IL SUO EROE PREFERITO

I lottatori di *The King of Fighters '94* provengono da tutto il mondo, anche dall'Italia (anche se non si direbbe dal loro nome), e i patiti di picchiaduro della SNK riconosceranno certamente alcuni dei personaggi presi in prestito da vecchi giochi della stessa casa.

Neo Geo CD

Dopo mesi di attesa e ci è stato finalmente concesso l'onore di toccare la versione CD-ROM della console SNK. E ne è valsa la pena, soprattutto dopo aver udito le voci che ci parlavano di un'inesorabile lentezza nel caricare i giochi. È vero... i caricamenti sono un po' lunghi (non più di 30-40 sec comunque) ma si verificano solo all'inizio. I caricamenti successivi sono molto più brevi (dai 5 ai 15 sec), e dopo un po' non ci si fa quasi caso! Mentre state leggendo queste righe, la macchina dovrebbe essere disponibile in tutti i negozi (il 15 ottobre per l'esattezza), e il suo prezzo dovrebbe aggirarsi sul milioncino (contro le 600.000 Lire della versione a cartucce) e i giochi sulle 100.000 lire (contro le 450.000 delle cartucce). Se fate un rapido calcolo vedrete che dopo aver acquistato il NEO GEO CD e un paio di giochi ci avrete già risparmiato! I primi giochi disponibili saranno *Art of Fighting 1 & 2* (separati!), *Samurai Spirits*, *Fatal Fury Special*, *Last Resort* e *Super Sidekicks 2*.

Dupont

PICCHIADURO
FATAL FURY SPECIAL
SNK

Conversione dell'omonimo gioco già disponibile in cartuccia, *FFS* su CD riesce ancora una volta a stupirci. La SNK è infatti riuscita a migliorare un prodotto già perfetto arricchendolo con l'audio digitale e ritoccando qua e là alcuni particolari. Senza ombra di dubbio uno dei migliori titoli nella sua categoria, secondo solo a *Super Street Fighter 2*, *Fatal Fury Special* si rifà alla classica formula che ormai tutti conoscono: bisogna battere uno a uno i 16 concorrenti vincendo due round su tre entro un tempo limite. Per malmenare i vostri avversari avete a disposizione un impressionante arsenale di colpi normali, che possono essere eseguiti con una particolare combinazione dei 4 pulsanti del joypad (pugni rapidi, pugni forti, calci rapidi e calci forti), ma anche una caterva di mosse speciali diverse per ogni personaggio. Una particolarità che lo distingue dagli altri picchiaduro è la presenza di due piani prospettici in cui combattere e la possibilità di eseguire una supermossa micidiale quando siete in fin di vita. Un must consigliato a tutti!

PICCHIADURO
SAMURAI SPIRITS
SNK

Anch'essa frutto della conversione dell'omonimo gioco già disponibile su cartuccia, questa nuova versione di *Samurai Spirits* può contare su una colonna sonora digitale e su una fantastica introduzione parlata (in giapponese, ovviamente). A parte questo e i caricamenti, il gioco è rimasto identico, o quasi. Per quei tra voi che non ci hanno mai giocato, ricordo che *Samurai Spirits* è un massiccio affettatutto che ha, come protagonisti, i samurai, ovviamente. Nei panni di uno dei migliori 12 campioni del mondo dovete battere tutti i vostri "colleghi" per guadagnarvi il diritto di affrontare un imbattibile demone venuto da un'altra dimensione. La formula di gioco è sempre la stessa: bisogna vincere i classici due round su tre, superando ogni tanto una particolare prova di abilità. La possibilità di interagire con alcuni oggetti presenti in campo, come alberi, barili e bombe, aggiunge profondità a un ottimo titolo con una grafica sbalorditiva e una giocabilità impeccabile. Assolutamente da non perdere!

Giocatori=1/2
Voto=88%
Grafica=8
Sonoro=7
Giocabilità=7
Sfida=6

SPORTIVO

SUPER SIDEKICKS 2

SNK

A due anni di distanza dall'uscita del predecessore, *SS2* cerca di bissare il suo successo introducendo alcune interessanti innovazioni. Innanzitutto, la grafica è stata notevolmente migliorata grazie all'impiego di una nuova visuale pseudo-tridimensionale che si avvicina all'azione a seconda dei momenti di gioco, anche se a volte risulta relativamente confusa. Per segnare nella porta avversaria avete a disposizione 3 pulsanti, che vi permettono di eseguire qualsiasi tipo di colpo (passaggi, scivolate, tiri, pallonetti, rovesciate, ecc...). A volte, posizione permettendo, potrete anche eseguire un tiro spettacolare mirando un determinato punto della porta (in questo caso la visuale di gioco diventa in soggettiva). Purtroppo, i fan del titolo originale rimarranno abbastanza delusi; in effetti, il gioco non è all'altezza di quello che ci si poteva aspettare: la giocabilità non è delle migliori, le possibilità di costruirsi qualche tattica sono praticamente nulle e la grafica non è pulita come quella del titolo originale. Peccato!

Giocatori=1/2
Voto=88%
Grafica=8
Sonoro=8
Giocabilità=8
Sfida=8

SPARATUTTO

LAST RESORT

SNK

Se è vero che la ludoteca del Neo Geo è costituita per la maggior parte da picchiaduro, potete anche trovare alcuni sparatutto carini, e il primo ad apparire in formato CD è *Last Resort*. Al comando del più avanzato caccia stellare che la tecnologia umana abbia mai concepito, dovete salvare la Terra respingendo le orde di nemici alieni che cercano di abbattervi con qualsiasi mezzo. Durante il vostro lungo cammino potrete raccogliere numerosi power-up e armi aggiuntive per facilitarvi il compito, anche se il vostro più prezioso alleato rimane un pod che vi gironzola attorno e che potete scagliare contro i vostri nemici come un volgare pallone da basket. La realizzazione è buona: la grafica è ottima e l'audio da sballo, anche se il gioco rallenta occasionalmente se ci sono troppi sprite sullo schermo (in certi casi si rivela addirittura utile!). Se giocato in due, *Last Resort* raggiunge l'apice del divertimento, anche se rischia di frustrare, per l'eccessiva, difficoltà anche al livello easy.

IL NEO GEO CD IN ITALIA

Ecco il Neo Geo CD versione giapponese in tutto il suo splendore. La versione in vendita dal 15 ottobre, e distribuito dalla GEVIN, è quella americana e sarà esteticamente un po' diversa. I joypad a microswitch comunque restano e vi assicuriamo che sono ottimi!

Il NEO GEO CD è distribuito solo ed esclusivamente dalla

GEVIN Corporation S.R.L.
Via Nuova Poggioreale, 163 A/b - 80143 NAPOLI
Tel. (081) 281582 - 287142 - 202732 - 5536918
Fax (081) 5546641

Distributore ufficiale della macchina in tutta Italia.

THE GAME SHOCK

UN TERREMOTO NEI VIDEOGAMES!

**PENSAVATE CHE NON CI FOSSE SCAMPO ?
CHE IL MONDO DEI VIDEOGAMES FOSSE SEMPRE UGUALE ?
NESSUNA NOVITÁ?**

**ORA C'È VIRGILI
NOI SIAMO LA RIVOLUZIONE.
NESSUNO TI HA MAI OFFERTO PRIMA NEWS,
RECENSIONI & HELP AD OGNI ORA;
NOLEGGIO IN TUTTA ITALIA,
PREZZI IMBATTIBILI, ACQUISTO E VENDITA USATO!**

**NOI SIAMO IL MONDO NUOVO DEI VIDEOGAMES,
LEGGI E SAPRAI COME ENTRARE!**

Prima potevate soltanto acquistare i vostri giochi.
Adesso con Virgil tutto cambia!
Virgil è un servizio telefonico interattivo per le console Mega Drive e Super Nintendo, parla ed esegue i vostri comandi, dandovi tutte le informazioni che desiderate.
Chiamando il numero 02-90782299, 24 ore al giorno, potrete:

- Ascoltare le prove e gli help di tutti i vostri giochi, anche i più nuovi.
- Acquistare i giochi al telefono dopo averne ascoltata la prova e verificata la disponibilità.
- Noleggiare in tutta Italia i giochi che desiderate.
- Acquistare giochi usati in perfette condizioni.
- Vendere i vostri giochi usati.

Non esiste un altro mondo come questo!

**VIRGIL È
02 90782299**

Virgil è un computer dotato di sintesi vocale e comandato dal vostro telefono. Virgil parla Italiano e risponde ai vostri ordini impartiti dalla tastiera di un telefono a toni.
Tutti i soci riceveranno il Tone Pad, con il quale è possibile comandare Virgil con qualunque tipo di telefono.

Virgil non è un servizio a tariffe speciali, costa come una normale telefonata!

I soci di The Game Shock sono tutti i tesserati del nostro club. Ricevono all'iscrizione lo Shocker Kit contenente la tessera, il codice segreto, il Tone Pad di Virgil e due simpaticissimi omaggi. Hanno diritto a chiamare Virgil sempre, ad ogni momento del giorno. Possono ascoltare le prove, i trucchi, gli aiuti che Virgil fornisce in anteprima assoluta, perchè conosce le novità giorno per giorno. Possono comprare i giochi a prezzi imbattibili, perchè scontati più che in ogni altro posto. Possono noleggiare per quanto tempo vogliono i giochi, dai classici ai titoli più nuovi, dovunque in Italia.
Possono vendere i loro giochi o acquistare i nostri usati garantiti.
Per diventare soci è necessario chiamarci tutti i giorni lavorativi al numero 02-90782303.

Anche i non soci possono utilizzare Virgil per ascoltare i titoli, i prezzi dei giochi e per ordinare alle condizioni più convenienti sul mercato. Chiamateci allo 02-90782303 per ricevere la vostra password per Virgil.

E adesso vi domanderete quanto costa...
Meno di quello che pensate!

Tessera di socio a The Game Shock con validità annuale comprensiva di pacco omaggio:
Lire 70.000

Vendita e Noleggio giochi:
Telefonate a VIRGIL per i prezzi incredibili delle decine di giochi pronti per la consegna.

Il costo del trasporto a mezzo posta urgente è incluso nei nostri prezzi!

È possibile ricevere il gioco tramite corriere espresso con l'aggiunta di lire 10.000.
In entrambi i casi al termine del periodo di noleggio il gioco è da inviare a The Game Shock tramite posta.

INCREDIBILE!!!
20% DI SCONTO
AD OGNI NUOVO ABBONATO!!!
ES. MORTAL KOMBAT II PER MD
135.000 - 20% = 108.000

ADESSO SIETE PARTE DELLA RIVOLUZIONE! VI ASPETTIAMO A THE GAME SHOCK!

ATTENZIONE! VIRGIL HA UN REGALO PER TUTTI VOI!

In esclusiva per la sua nascita Virgil offre a tutti di sperimentare le sue recensioni, i suoi aiuti e i suoi trucchi. È sufficiente telefonare allo 02-90782303 per ricevere una password gratuita della validità di una settimana.
PROVATE VIRGIL!!!!!

The Game Shock
Piazza Toscana 2 Sub. 10 - 20090 Fizzonasco di Pieve Emanuele (MI)
Tel. 02 90782303 - Fax 02 90782450 - Virgil 02 90782299

Tutti i marchi riportati appartengono ai leggittimi proprietari. Vendita per corrispondenza ai sensi di legge con diritto di recesso entro 7 giorni. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Consultare il regolamento del servizio per ulteriori informazioni.

BATMAN!

!EMOZIONANTE!

IN EDICOLA CERCA IL

QUINDICINALE

MA NON PERDERTI NESSUNO

SPECIALE NUMERO DOPPIO

!GRANDIOSO!

Non chiamarmi Junior!

In un platform targato Activision le nuove avventure di una vecchia conoscenza di ritorno dal passato.

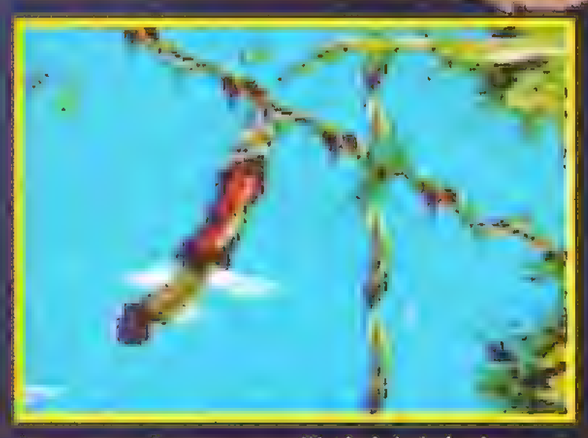
Siete quel tipo di videogiocatori incalliti ai quali viene il coccolone nostalgico davanti a *Pac-Man*? Avete sviluppato la preoccupante tendenza di aggirarvi per la casa scrollando il testone e borbottando che i videogiochi di oggi non sono più come quelli di una volta? Allora forse questo gioco fa per voi, ma non solo per voi.

Nel periodo di relativa calma che precede la tempesta delle nuove super console, non è un caso che l'Activision abbia pensato di rispolverare un personaggio che comparve nel mondo dei videogame nei lontani primi anni Ottanta. Il primo episodio, considerato un antenato dei platform odierni, fu un vero e proprio best-seller; vennero poi realizzati due sequel, anche se di minor successo.

Come vi avevamo annunciato due numeri fa, a dicembre uscirà *Pitfall: the Mayan Adventure*, l'ultima avventura di Harry Pitfall, per Mega Drive e SNES. Ma è proprio lui? Non esattamente. Protagonista stavolta sarà Pitfall Jr., che dovrà mettersi sulle tracce del babbo misteriosamente scomparso. Dovrete quindi aiutare Junior ad aggirarsi fra la giungla e gli antichi templi maya. Farete i conti con spiriti guerrieri, sabbie mobili, belve feroci e miniere abbandonate (con tanto di binari morti, uno dei livelli più divertenti). Il tutto nel più puro stile Indiana Jones, tanto per intenderci.

La realizzazione tecnica è eccellente; in particolare la grafica, fluida e curatissima, non ha niente da invidiare a giochi come *Aladdin* o *Jungle Book*. I movimenti dello sprite principale sono un piccolo capolavoro. Se amate il genere del platform classico, il divertimento è assicurato.

• Nexus



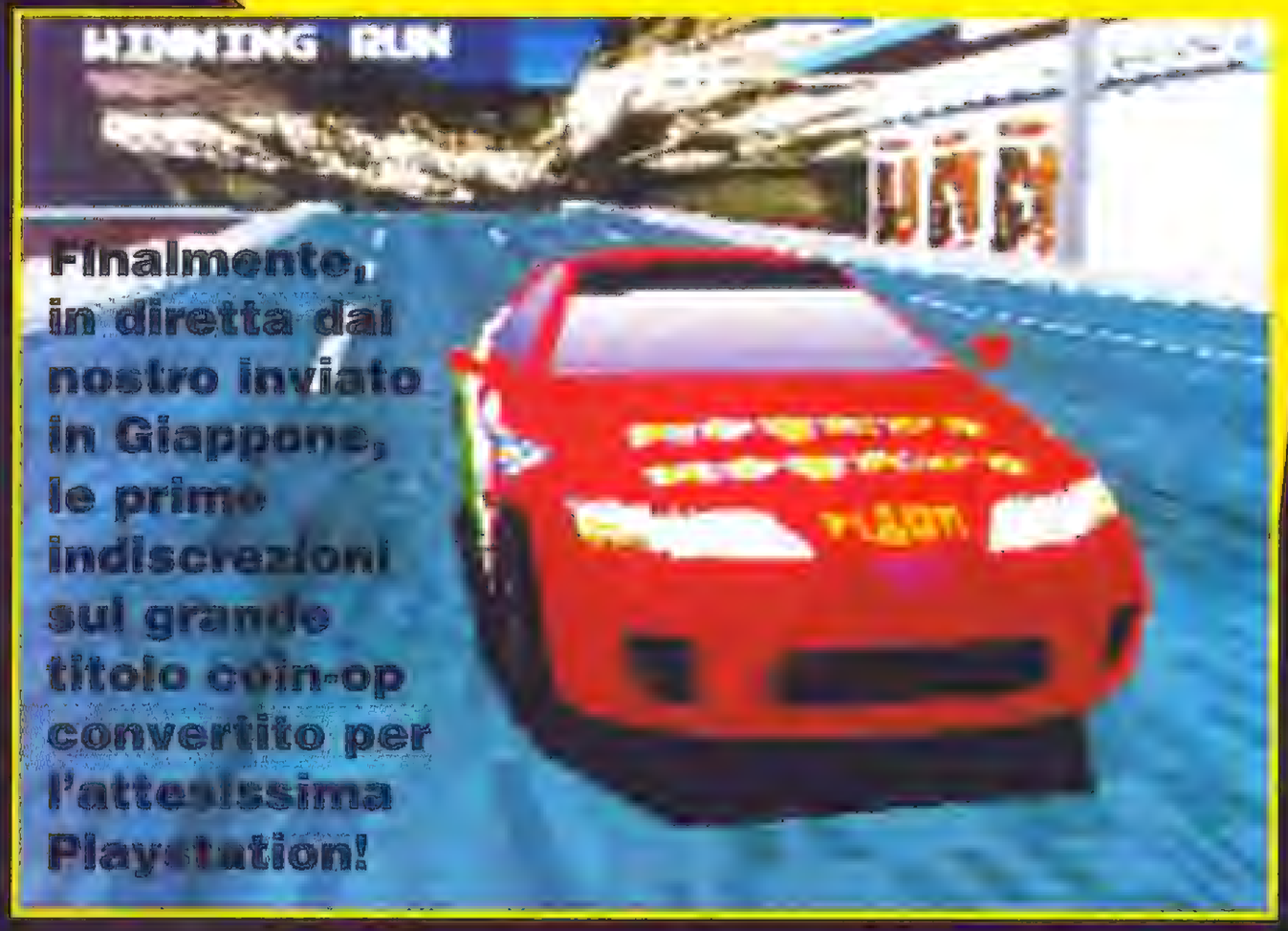
I passaggi sono quelli tipici del gioco uscito negli anni ottanta...

...ma la grafica è stata più che migliorata, non c'è che dire.

Il livello che si svolge nella miniera sotterranea è il più divertente.

All'interno del gioco è possibile, raggiungendo un passaggio segreto, giocare anche con il padre di Harry Pitfall Jr. Naturalmente, le avventure del padre sono quelle del gioco uscito nel lontano 1982.

Arriva Ridge



Finalmente, in diretta dal nostro inviato in Giappone, le prime indiscrezioni sul grande titolo coin-op convertito per l'attesissima Playstation!

Come ben sapete, la cosa più importante per lanciare una nuova macchina è un gioco di grido che esca in contemporanea con l'hardware. La Sega e la Nintendo hanno imparato questa regola (con le loro serie di *Sonic* e *Mario*). Quando i tempi stringono, come nel caso del Saturn e della Playstation, si fa ricorso al vecchio trucco di convertire un famosissimo titolo di successo, meglio se è un coin-op molto in voga, in modo da andare sul sicuro e risparmiare sui tempi (è chiaro che convertire un gioco già esistente richiede meno tempo e costi minori che crearne uno totalmente originale).

Per quanto riguarda il Saturn le prime conversioni saranno *Daytona* e *Virtua Fighters*, mentre per la Playstation, come avrete già capito, verrà convertito il bellissimo *Ridge Racer*.

Alla Namco si parla di una conversione completa e più fedele possibile al coin-op originale (non *Ridge Racer 2*, ma l'originale

Racer

Ridge Racer, una conversione estremamente fedele all'originale (come potete notare da queste immagini) del famoso coin-op, curata dalla Namco, sarà il titolo di punta per il lancio della Playstation Sony. Il Saturn, in diretta concorrenza, verrà supportato da titoli del calibro di *Daytona* e *Virtua Fighters*.

Ridge Racer del 1993). Ci saranno, di conseguenza, quattro "stili" di gioco e sarà possibile, proprio come al bar, scegliere il proprio percorso e altri particolari riguardo all'automobile.

La Namco assicura che inserirà nella versione Playstation alcune innovazioni, ma i PR (gli addetti alle pubbliche relazioni) non si sono ancora sbottonati e quindi possiamo rivelarvi soltanto i nostri sospetti in merito: potrebbe trattarsi di uno specchietto retrovisore centrale aggiuntivo, di circuiti addizionali e originali oppure della possibilità di giocare in otto contemporaneamente. Questo particolare renderebbe la versione Playstation del gioco ancora più interessante e divertente del coin-op originale.

A giudicare dalla grafica inserita nel gioco, la versione di *Ridge Racer* per Playstation è decisamente più fedele all'originale rispetto alla versione di *Daytona* per Saturn (speriamo che lo stesso si possa dire riguardo alla giocabilità...), comunque alcune differenze, a ben guardare, ci sono: le nuvole presenti nel coin-op (riflesse sui vetri delle macchine) sono state tramutate in gradazioni tenui di colori; inoltre il texture-mapping dell'asfalto non è altrettanto accurato. Per il resto la realizzazione grafica è fedelissima all'originale, anche se la versione Playstation non presenta quel ritocco di anti-aliasing (un procedimento grafico che serve per rendere i poligoni meno squadrati e più realistici) che ci ha sbalordito al bar. D'altro canto il gioco non è ancora finito e le routine non sono ancora state ottimizzate: può darsi che cambi ancora molto prima dell'uscita ufficiale. Se i programmatori riusciranno a riempire queste lacune avremo un titolo di sicuro successo, ma dipende anche dalle effettive capacità di calcolo del processore della Playstation.

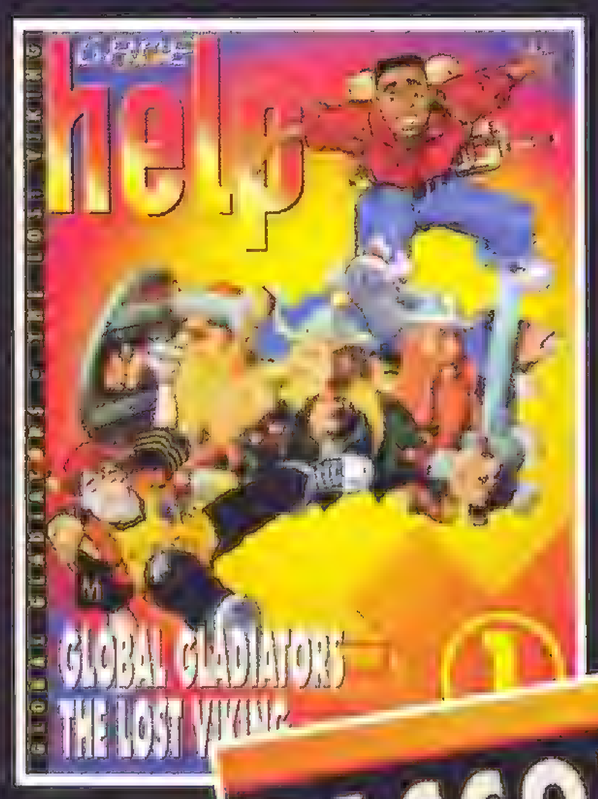
● Nicolasan

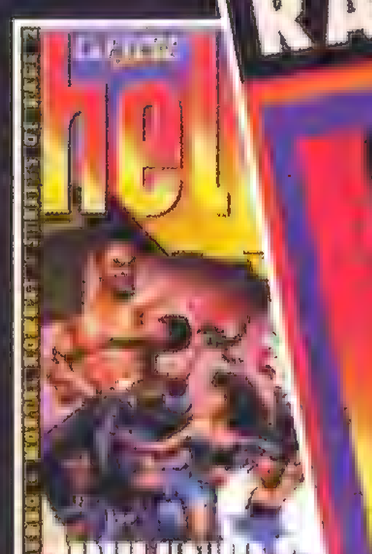
IL CUORE DI RIDGE

La versione arcade di *Ridge Racer* usava un System 22 (un sistema hardware molto avanzato dedicato ai coin-op). Vediamo quali erano le sue caratteristiche:

- Elaborazione grafica tridimensionale in tempo reale a 32 bit
- Alte prestazioni grafiche (TR3: texture mapping, tempo reale, sistema di rendering)
- Tecnica del Gouraud Shading (per creare ombre e luci particolari sugli oggetti tridimensionali in modo da rendere i poligoni più realistici)
- Finestre 3D multiple (possono apparire sullo schermo fino a otto finestre grafiche tridimensionali indipendenti)
- Elevata velocità di calcolo e funzioni avanzate di disegno

Anche Cristoforo Colombo avrebbe usato le nostre mappe!

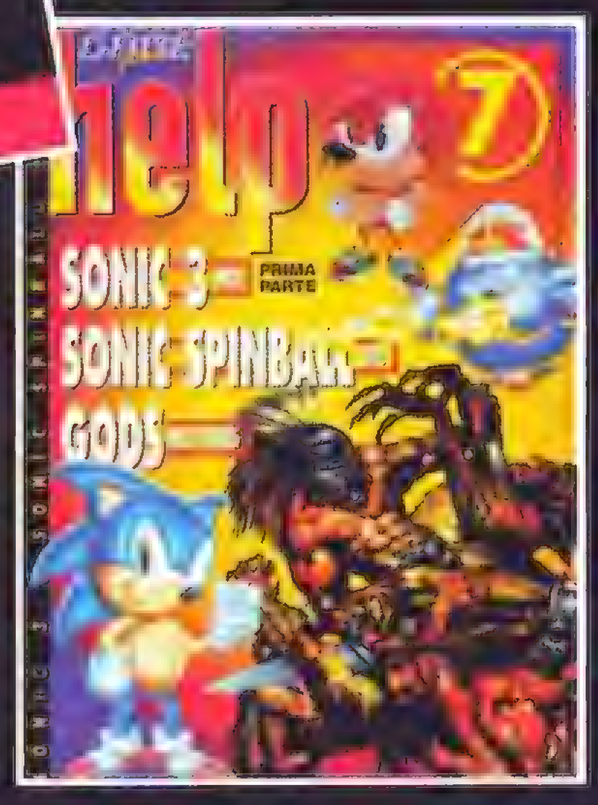


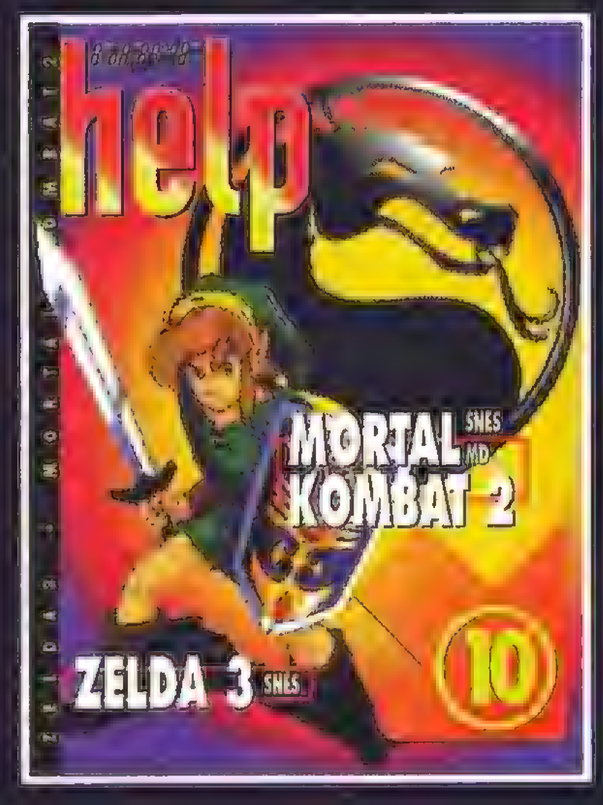


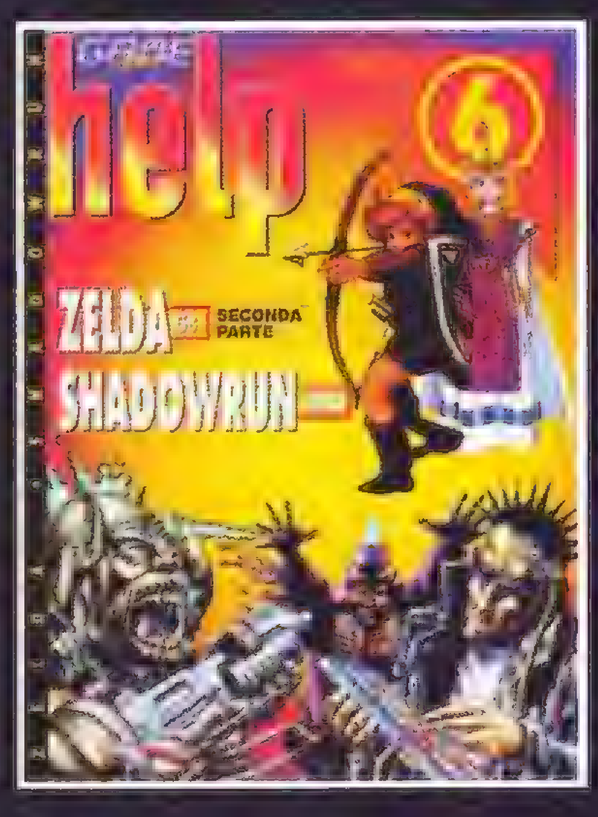
HELP: RACCOLTA COMPLETA

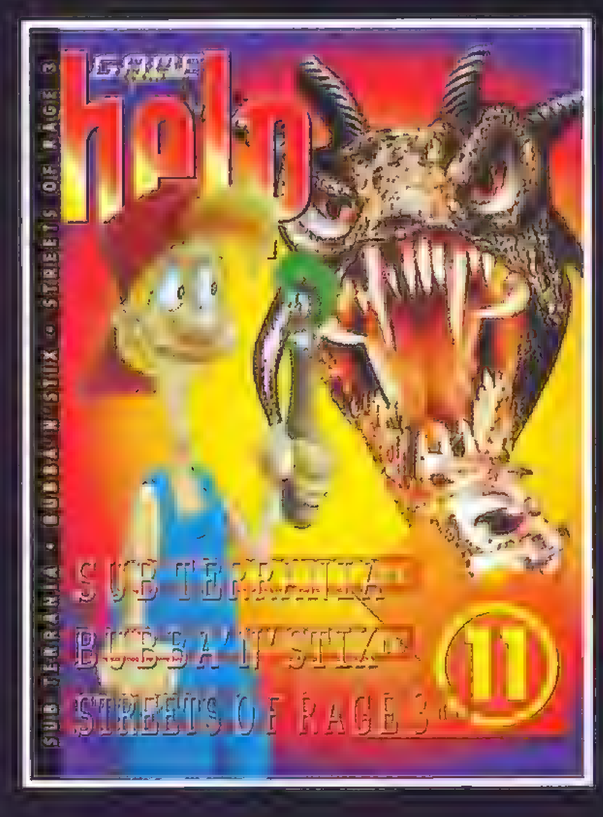
A Natale regala il cofanetto degli Help. Lo troverai nei negozi specializzati e presso Studio Vit.

Pagamento a mezzo conto corrente postale n°17200205 o assegno/vaglia intestati a Studio Vit, via Aosta 2, 20155 Milano
Prezzo Lt. 20.000 più Lt. 2000 per spese di spedizione









PROVE

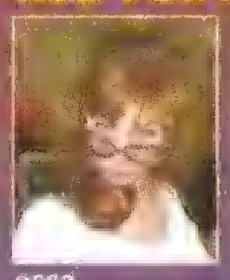
IL FUMETTO È ARTE...

A diversi mesi di distanza riproponiamo alcune preferenze fumettistiche dei nostri/vostri recensori, anche perché la formazione è cambiata parecchio nel corso del tempo.

DUPONT

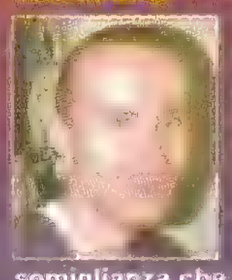
Ken Shiro
Il famoso uomo dalle sette stelle, super esperto di arti marziali della mitica scuola di Hokuto, è stato protagonista di serie interminabili.

RED FURY



Calvin & Hobbes
Un bambino alle prese con una tigre di pezza che, in assenza dei genitori, si trasforma in un felino in carne e ossa.

NEXUS



Kriminal.
Non siamo ancora riusciti a capire se lo apprezza per le sue doti criminali o per la sorprendente somiglianza che lega i due.

RANDOM

Ken Parker
I veri amanti del western non possono non aver letto almeno un numero di questo splendido fumetto, opera di Berardi e Milazzo.

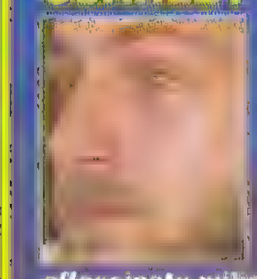
TRUST

Tora
Se amate i manga e non avete ancora accertato sicuramente Ushio e Tora, una strana storia di un bambino che fa amicizia con un demone-tigre.

APECAR

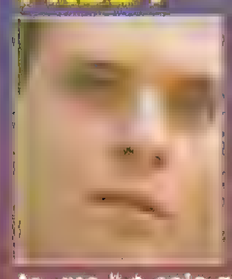
Giuseppe Bergman Eroe di diverse avventure, tutte ai confini della realtà, ideato, sceneggiato e disegnato dal grande Milo Manara.

SCARLET



Sandman
Morfeo, il Signore dei Sogni, nella reinterpretazione di Neil Gaiman. Ha ispirato Tori Amos e affascinato milioni di lettori.

PADDY

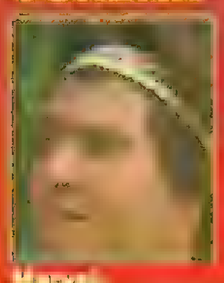


Tex Willer
Un mito "vivente": in più di quattrocento numeri è stato colpito alla testa da armi da fuoco molte volte, ma " è solo graffio".

MADOC

Death
Sorella maggiore di Morfeo, Morte è, in fondo, nient'altro che un lunghissimo e profondissimo sonno.

VORDAK

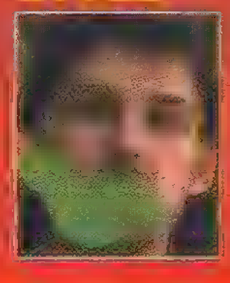


Michael Morbius
Uno degli arcinemici dell'Uomo-Ragno e, naturalmente, uno dei vampiri più famosi dell'universo Marvel.

PENTOTHAL

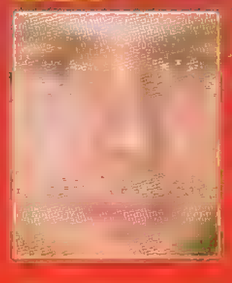
Pentothal
L'incredibile Penty ha preso il suo soprannome da un personaggio ideato dal mai abbastanza compianto Andrea Pazienza.

STYLZ



Akira
Un vero capolavoro manga, trasposto in versione cinematografica e amato dal pubblico internazionale.

ROY



Tiramolla.
Un personaggio decisamente duttile e dalle mille forme, proprio come il nostro Roy.

AMAROK

Mister No
Il suo nome è Jerry Drake e fa il pilota turistico in Amazzonia. Vive a Manaus, gli piace ballare, conoscere belle donne e odia essere al verde.

PICCHIADURO

Casa: FUMETTOSA
N°Giocatori: 1/4
Continua?: PASSWORD
Livelli di difficoltà: 1

GENERE
Potrà sembrare superfluo, ma talvolta si discute per ore della bellezza di un gioco in quanto stabilisce nuovi limiti nel campo dei picchiaduro per poi scoprire che era un puzzle-game... Fulminante.

SCHEDA TECNICA
Tutte le notizie più importanti che vi possono servire per rintracciare il gioco. Manca solo il numero di telefono della segretaria della software house che lo ha prodotto, ma stiamo pensando di metterlo a partire dal numero 120 di GP.

POWER GAME
No, non significa che siamo pronti a darvi un pestone sul naso, un Powergame è un gioco megalitico, massiccio, trappobello!

CONSOLE
La sigla indica il nome della console sulla quale è stato effettuato il test. Se avete un Nes e la recensione riguarda un gioco per Megadrive, vi sconsigliamo di comprarlo perché potrebbero sorgere dei problemi di compatibilità. Irrispettoso.

VOTO 2
Non contenti abbiamo aggiunto nuovi voti per aiutarvi nella valutazione del gioco. Così, in modo rapido e veloce potete sapere il nostro giudizio riguardo a grafica, sonoro, giocabilità e sfida.

VOTO 1
A seconda della "categoria di voto" la barra colorata sarà più o meno lunga. Se è sul nero vuol dire che è un gioco da non prendere nemmeno se ve lo regalano, se è sul rosso significa che vale la pena di acquistarlo solo se siete dei fissati del genere, se è sul giallo è un gioco discreto con qualche riserva per i non amanti del genere, mentre sul verde è un gioco da comprare sicuramente. Attenzione al colore e al nuovo commento: vi daranno più informazioni di un semplice, ma pur sempre utile, voto.

SOTTO CONTROLLO
I primi tentativi di interpretazione di questo inutile box cominciano ad arrivare, ma non ci hanno soddisfatto minimamente... Nemmeno Zia Marisa ne conosce il recondito significato. È grave? Adiposo.

COMMENTO
In queste poche righe troverete il parere schietto del recensore, e anche qualcosa di più.

AGIRE & PENSARE
Basta dare un'occhiata qui per capire se il gioco è di quelli facili dal punto di vista della testa o dovete mettervi il cappello di Archimede prima di giocare.

PIATTAFORME

Casa: SONY/DISNEY SOFT.
N°Giocatori: 1
Continua?: NO
Livelli di difficoltà: 1

TOPOLINO MANIA

Fate molta attenzione ad ostacoli come questi perché sembrano insignificanti ma potrebbero invece rivelarsi piuttosto ardui da superare!

Con un po' di sforzo sposterete anche il mondo...

È proprio lui: Pluto! Ancora una volta sarà un compagno insostituibile!

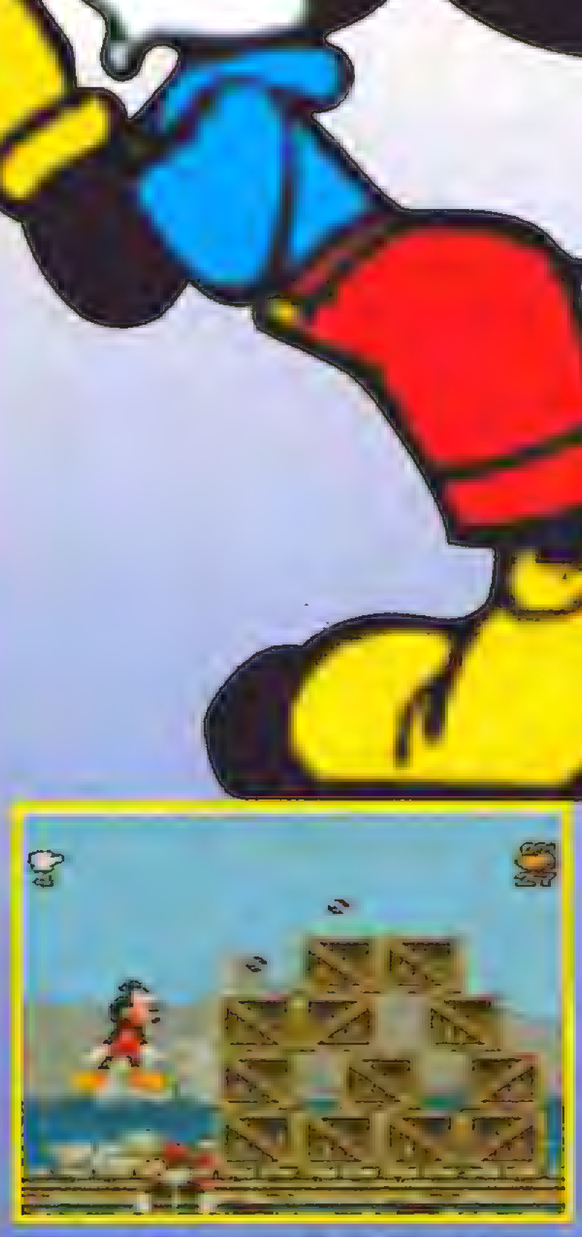
Cosa direste se vi svelassi la vera età di uno degli eroi a fumetti più amati del mondo? Di chi sto parlando? Come di chi, ma sto parlando di Topolino naturalmente, il simpatico roditore partorito dalla geniale mente di Walt Disney ben 65 anni or sono!!! Non male vero? Dato l'aspetto alquanto giovanile si potrebbe pensare che il topastro faccia uso di una speciale cremina che avevano consigliato anche ad Apecar peccato che il nostro tre-ruote continui a dare segni di demenza senile da quando aveva due anni... bisogna dire però che ha proprio una pelle di pesca!!!

Insomma per il 65° anniversario di Topolino la Virgin ci ripropone tutte le tappe temporali del perfezionamento grafico del celebre fumetto ideando un gioco che si modifica graficamente con l'avanzare dei vari livelli.

Se soffrite di mal di mare... arrangiatevi!!!

E insomma... fantasmi di qua, spiritelli di là, non se ne può proprio più! Cercate di arrivare fino a Gamba di legno e fategli scontare tutti questi spaventi!!!

Sul pontile del vaporetto sarebbe carino fermarsi ad ammirare il panorama... ma il dovere chiama!



Saltare sulla pancia di un tizio è il modo migliore per superare un ostacolo.

Avrete infatti la possibilità di ammirare gli splendidi disegni in bianco e nero dell'inizio degli anni trenta, divertendovi con le buffe fattezze di un'ancora primordiale Clarabella o di un Topolino proprio agli inizi della sua folgorante carriera. Man mano che avanzerete nelle successive sezioni di gioco, potrete osservare e capire come il colore si sia fatto strada nella realizzazione del cartone animato e del fumetto inizialmente solo in maniera parziale, colorando qua e là solo pochi particolari, per poi divenire un elemento indispensabile della grafica.

Il gioco, in sé e per sé, è un platform, anche abbastanza semplice, il background però merita alcune considerazioni: dovete sapere, che non tutti sono felici per il successo che Topolino ha avuto nel corso degli anni. Willie (arcaico nemico di Topolino), infatti, è evidentemente tanto roso dall'invidia da aver escogitato un diabolico piano per cercare di "cancellare" nel vero senso della parola Topolino e tutta la sua allegra combriccola (annoveria-

Un bel salto e... hop, la presa è perfetta, ed è davvero meglio che lo sia se non vlete finire sul fondo di un profondo baratro...

Durante il vostro viaggio ne vedrete davvero di tutti i colori e non mancheranno di certo i brutti ceffi come questo a sbarrarvi la strada!

Oddio, e ora che si fa? Se vi trovate in difficoltà fermatevi a riflettere, ma attenzione a non perdere troppo tempo!!!

mo quindi anche la dolce Minnie e il suo amico di sempre: Pippo) dalla faccia della terra. Per riuscire nel suo intento il cattivaccio di turno non poteva far altro che impossessarsi del pennello magico, reale esecutore delle fattezze grafiche di Topolino, che avrebbe dovuto essere un gradito riconoscimento alla veneranda età del nostro eroe.

Ma come sempre succede in questi casi il perfido Willie, pur di mettere i bastoni tra le ruote a Topolino è arrivato fino al punto di rapire la povera Minnie suscitando in tal modo le ire del nostro "paladino della giustizia" che, ovviamente, dovrà gettarsi al salvataggio della pulzella in pericolo!

Il vostro compito dunque, sarà quello di guidare Topolino alla ricerca di Minnie e degli altri suoi amici scomparsi, per poi riuscire finalmente ad affrontare il malvagio Willie e a strappargli di mano il prezioso pennello.

L'impresa si rivelerà dura però, perché avrete a che fare con ogni sorta di ostacoli e nemici, che dovrete cercare di superare impiegando un impegno progressivamente maggiore con l'avanzare dei livelli.

Attraverserete case infestate dagli spiriti e dovrete fare attenzione ad evitare le terribili ossa di qualche scheletruccio che se ne va in giro tranquillo per la sua strada; giungerete nel famigerato laboratorio del dottore pazzo (lo stesso che cura zia Marisa) e dovrete sfoggiare le vostre (eccelse, ne sono convinta) conoscenze di chimica per tentare di avanzare... insomma tra un pericolo e l'altro non ci impieghe-

CAMBIANO I TEMPI E CAMBIANO LE MODE...

Come avrete modo di osservare il colore si farà strada progressivamente nel gioco come è avvenuto per il disegno animato...

Camino, ah... dolce tepore di casa... infestata!

Zompando di qua e di là con agilità e destrezza riuscirete ad arrivare "molto in alto" evitando i pericoli che incombono.

Sì, me ne faccia tre etti grazie... Glielo ripongo nella vaschetta? Si grazie, il filetto di topastro mi piace tagliato bello sottile... Non volete fare questa fine? Allora state giù!!

rete molto a trovarvi faccia a faccia con il vostro avversario... state all'occhio!
Il sistema di gioco è quello tipico americano: ovvero un avanzamento per tentativi ed errori che rende la dimensione prettamente ludica abbastanza frustrante, in ogni caso durante il percorso avrete la possibilità di recuperare qualche vita supplementare raccogliendo le stelline sparse sullo schermo e la cosa si rivelerà alquanto utile perché, sebbene i livelli siano discretamente semplici, un sistema di questo tipo (privo di password e di continua) obbliga il giocatore a ricominciare dall'inizio una volta esaurita la sua scorta di vite.
Vi lascio dunque alla vostra avventura e ricordate di intonare un "happy birthday" non appena vedrete comparire Topolino!!!

• ***Red Fury***

TOPOLINO MANIA

SUPER NES

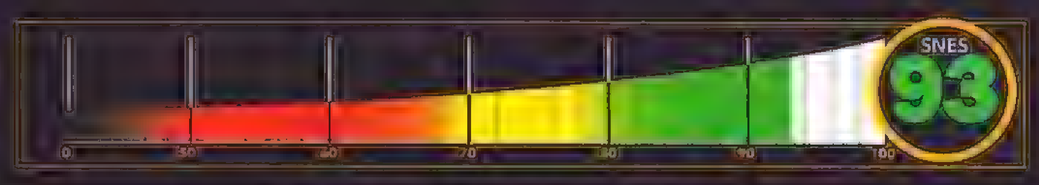
Topolino Mania vanta una grafica davvero splendida con uno scorrimento orizzontale e verticale che esibisce una velocità e una fluidità degne di nota. La difficoltà del gioco è calibrata in maniera adeguata - tenendo conto che sembra indirizzato ai giocatori più piccoli. Inizialmente può sembrare fin troppo facile progredire nei livelli, ma procedendo ci si trova a dover superare passaggi degni di un mago del joypad. *Topolino Mania* è sostanzialmente un gioco di piattaforme con alcune variazioni sul tema, in base alla recente moda, che sembra ormai consolidata, di miscelare diversi stili di gioco, permettendo al giocatore di "spezzare" il ritmo. Forse, trattandosi di un gioco basato su un personaggio Disney, le animazioni del personaggio principale potevano essere più curate, ma quando si gioca ci si preoccupa maggiormente di andare avanti piuttosto che di ammirare lo sprite che si controlla.

GIOCABILITÀ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Una sufficienza tirata per i capelli dato l'alto grado di turbe psichiche che comporta il ricominciare da capo ogni volta!

GRAFICA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Assolutamente splendida... richiamo di particolare... di alcuni passaggi...

SFIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Niente vi fermerà dal recuperare il vostro regalo di compleanno

SONORO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Musiche d'accompagnamento che rendono alla perfezione lo spirito del gioco



AGIRE & PENSARE
A P

SOTTO CONTROLLO

COMPUTER ONE®

VIA VELA 11/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedì mattina

TELEFONO:
051 - 343.504 10 linee

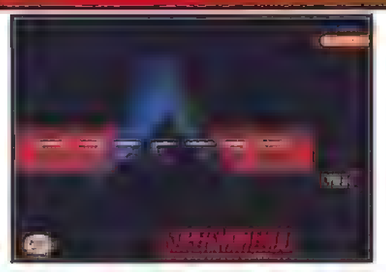
SUPERNINTENDO USA

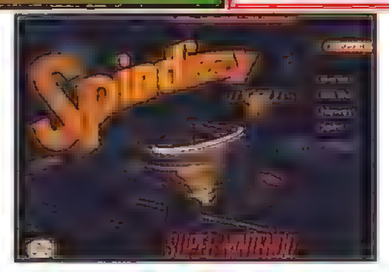
FAX
051-344.906 o 345.100

L. 67.000

L. 125.000

L. 147.000


L. 127.000


L. 47.000

L. 67.000

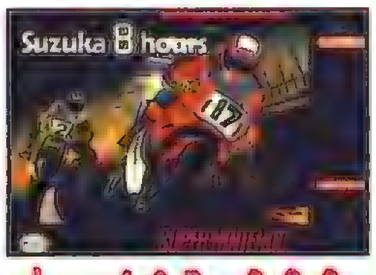
L. 129.000

L. 135.000

L. 95.000

L. 77.000

L. 77.000


L. 127.000

L. 145.000

L. 119.000

L. 99.000

L. 87.000

L. 57.000

L. 145.000

L. 135.000

L. 76.000

L. 149.000

L. 109.000

L. 139.000

L. 67.000

SUPERNINTENDO EURO PAL +
FIFA INT.SOCCER L. 279.000

SUPERNINTENDO EURO PAL +SUPER
MARIO ALL STARS L. 279.000

SUPERNINTENDO EURO PAL +
STARWING L. 239.000

SUPERNINTENDO USA SCART + ALIMENTATORE 220
+JOYPAD + CAVO SCART L. 219.000

GAMEBOY

+ TETRIS

139.000

DISPONIBILI ANCHE ALTRE FANTASTICHE CONFEZIONI

TELEFONA PER INFORMAZIONI

NON PERDERE IL NUMERO DI DICEMBRE. COMPUTER ONE TI HA RISERVATO UNA

FANTASTICA SORPRESA.....

Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.
Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso.

GAME power

help

SUB TERRANIA • BUBBA'N'STIX • STREETS OF RAGE 3

SUB TERRANIA MD

BUBBA'N'STIX MD

STREETS OF RAGE 3 MD

11

SUB TERRANIA

Antri oscuri e sperduti, caverne senza fine popolate da creature che sembrano essere partorite dalla mente malata di un maniaco criminale...
Sto semplicemente descrivendo l'ambientazione di Sub Terrania, un bizzarro, ma riuscito incrocio tra uno shoot-em-up e un'avventura dinamica di tipo tradizionale.

Una piccola colonia mineraria si trova sottoposta all'incessante attacco da parte di una misteriosa flotta aliena, a seguito di una disputa commerciale in merito allo sfruttamento delle risorse del pianetino. È giunto quindi il momento di agire, e tutte le speranze degli abitanti della colonia è stata messa nelle mani di un solo uomo... tu!
Il miglior pilota di caccia dell'intera galassia! All'interno delle oscure caverne che si trovano nel sottosuolo, sarà tuo compito recuperare i minatori intrappolati e i sei moduli subacquei, indispensabili per il superamento dei livelli avanzati, che si svolgono sott'acqua. Per terminare il primo livello dovrete recuperare tutti gli uomini e il primo dei sei sottomarini. Quando caricate i minatori ricordatevi di attendere che tutti i passeggeri siano saliti a bordo, prima di decollare.

Legenda

POWER-UP BLU: Laser a corto raggio. Molto più potente dell'arma standard.

POWER-UP ROSSO: Un laser la cui potenza si pone a metà strada tar quello blu e quello verde.

POWER-UP VERDE: La "Rolls-Royce" dei laser. Insuperabile negli scontri coi guardiani.

MISSILE: 10 Missili utili per velocizzare l'attacco ai guardiani di fine livello.

SCUDO O CARBURANTE: Le cellule di carburante sono di colore giallo. Quello degli scudi è, invece, blu.

VITA: Ti dona una navicella extra.

SCUDO LASER: Si possono trovare solo nel terzo livello, servono per deflettere i raggi laser.

SCUDO LASER ANGOLATO: Molto più forte dello scudo tradizionale, riuscie a parare raggi laser molto angolati.

MODULO SUBACQUEO: Sei moduli devono essere raccolti per finire il gioco.

Guardiano Doomsday

Facendo saggio uso dei missili (se ne avete), cercate di sparare il più rapidamente possibile alla coda. Una volta distrutta concentratevi sulle due facce laterali, infine attaccate la testa. Fate attenzione alla sua coda, perché se vi colpisce vi scaglia contro il muro! Una volta distrutto, si aprirà il muro di sinistra, permettendovi di raggiungere il SUB e gli altri Power-up!

Questo muro crolla non appena avrete sconfitto il guardiano di fine livello. Se vi trovate a corto di carburante, cercate comunque di recuperare tutti gli uomini e il SUB. Così facendo, anche se perderete una vita durante il viaggio di ritorno verso la base, la vostra missione verrà considerata compiuta.

Attaccatevi ai binari in questo punto e conservate il vostro carburante per lo scontro col mostro finale. Cercate di non abusarne, perché in questo caso il mostro tenterà di colpirvi e di farvi cadere. L'idea di fondo è quella di usarli con moderazione, staccandosi occasionalmente per sferrare un repentino attacco.

Abbattete questo muro con un fuoco rapido. Date una piccola accelerata verso l'alto, poi, quando iniziate a precipitare, cominciate a sparare freneticamente! Inoltre abbattete tutti i robot a guardia dei missili. Tutto questo, naturalmente, richiede un sacco di tempo e di carburante, perciò, se vi sentite abbastanza sicuri di battere il mostro con i laser lasciate perdere.

Livello 2

Queste celle di carburante, poste ai due estremi della formazione rocciosa, sono di importanza vitale e dovranno essere impiegate nell'attacco al mostro finale. Usatele con accortezza, altrimenti sarete costretti a sacrificare una vita. Attendete sempre di essere davvero in riserva prima di rifornirvi di carburante. In questo modo le due celle dovrebbero bastare per terminare la missione.

Questo robot rimbalza su e giù a una velocità tale che dovrete sincronizzare il vostro passaggio alla perfezione, se non vorrete rimanere polverizzati dall'impatto!

HELP

OPERAZIONE 4: Cominciate a distruggere la base. Così facendo disattiverete il laser minerario e potrete raggiungere un deflettore di importanza vitale.

OPERAZIONE 3: Entrate nella nuova caverna e fate rifornimento. Ora trainate il deflettore angolato nella grotta principale. Posizionatevi sopra il veicolo da trasporto, cosicché il laser colpisca il lato sinistro del deflettore. Così aprirete un buco nel muro a sinistra. Completate quest'operazione il più velocemente possibile.

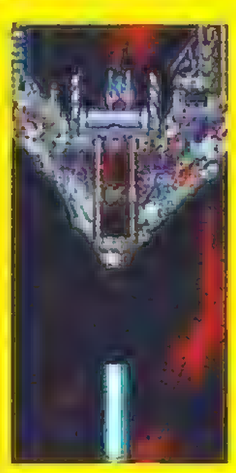
Queste bizzarre macchine volanti sono una brutta spina nel fianco: se vi troverete sulla loro traiettoria al momento sbagliato vi causeranno un mare di problemi. Seguono un percorso predefinito, così cercate di impararla e memorizzarla.

Livello 3

L'ultima delle Caverne di Cristallo. C'è un intero "set" di procedure da seguire per completare la missione. Seguite le Operazioni nell'ordine indicato. Gli alieni sono riusciti a ottenere il controllo di un potente laser minerario e stanno tentando di usarlo per i propri scopi meschini. Il vostro obiettivo è distruggere il laser, recuperare tutti gli uomini e il modulo SUB. Per portare a termine la missione dovrete sapientemente manipolare i deflettori e deviare così il raggio laser. Inoltre dovrete interagire con un veicolo terrestre di trasporto. Tutto ciò, naturalmente, richiede arguzia, coraggio e abilità.

OPERAZIONE 1: Recuperate il deflettore nella caverna a destra. Trainatelo fino al veicolo da trasporto, infine montatelo sopra di esso.

OPERAZIONE 5: Raccogliete il deflettore e portatelo esattamente sopra il veicolo da trasporto. Il raggio viene deflesso verso il proiettore e si autodistrugga.



OPERAZIONE 2: Con il laser deflesso, mettetevi sopra la piccola piattaforma metallica sopra questo fascio luminoso. Il laser si disattiverà consentendo l'accesso.

Livello 4

Una mostruosa creatura aliena ha invaso questo pacifico insediamento minerario. La vostra missione consiste nell'uccidere il mostro e, ovviamente, recuperare il SUB e i Power-up. Il modulo SUB è accuratamente celato all'interno della base, cosicché un grande volume di fuoco si renderà necessario per il suo raggiungimento. Cercate di perder meno carburante possibile, perché in questa missione non ne troverete una grossa disponibilità. Prestate, infine, molta attenzione alla pesante difesa contraerea aliena!

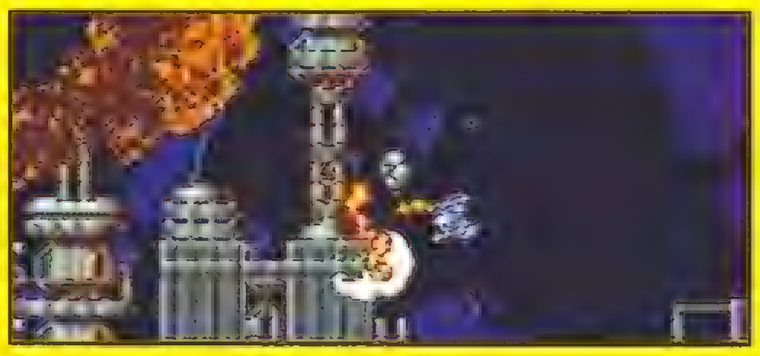
Questo veicolo terrestre lanciamissili lancia raffiche di razzi nella vostra direzione. Data la mancanza di spazio per poter effettuare efficaci manovre elusive, l'unica soluzione consiste nel distruggere il veicolo stesso il più velocemente possibile!

È meglio evitare questa pericolosa piattaforma, data che è sorvegliata da due ferocissimi robot pronti a nuclearizzarvi non appena capitate a tiro.

La missione comincia e finisce qui. Il lungo, tortuoso tunnel sopra vi farà consumare non poco carburante, così ricordatevi di fare rifornimento non appena giunti in cima.

Gocce di una schifosa poltiglia verdastra, viscida e ripugnante cadono dalla caverna nell'angolo in alto a destra nella mappa, dove una cella di carburante è posizionata. Cercate di evitarne il più possibile il contatto.

Fate fuori quest'installazione nemica così da raggiungere il SUB nell'angolo. È meglio usare il laser rosso che trovate sulla piattaforma in alto a sinistra. Ci vorrà un po' di tempo, ma è abbastanza divertente fare a pezzettini una base aliena.



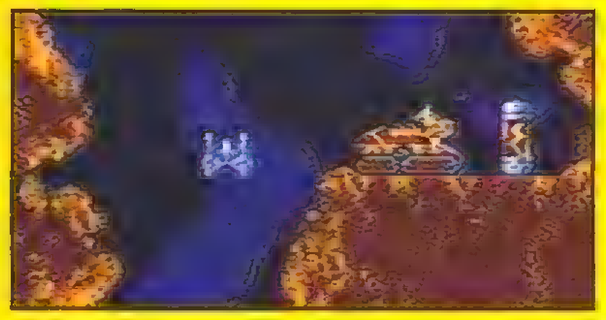
La Bestia

È molto più facile investire il mostro piuttosto che perder tempo e carburante cercando di abbatterlo. Un compito semplice. Quando muore si scatena una terribile tempesta.

Localizzate i Power-up quaggiù, ma state attenti, perché sono protetti da un lanciarazzi semovente, e in uno spazio così angusto è difficile muoversi con l'agilità necessaria per evitare i missili.

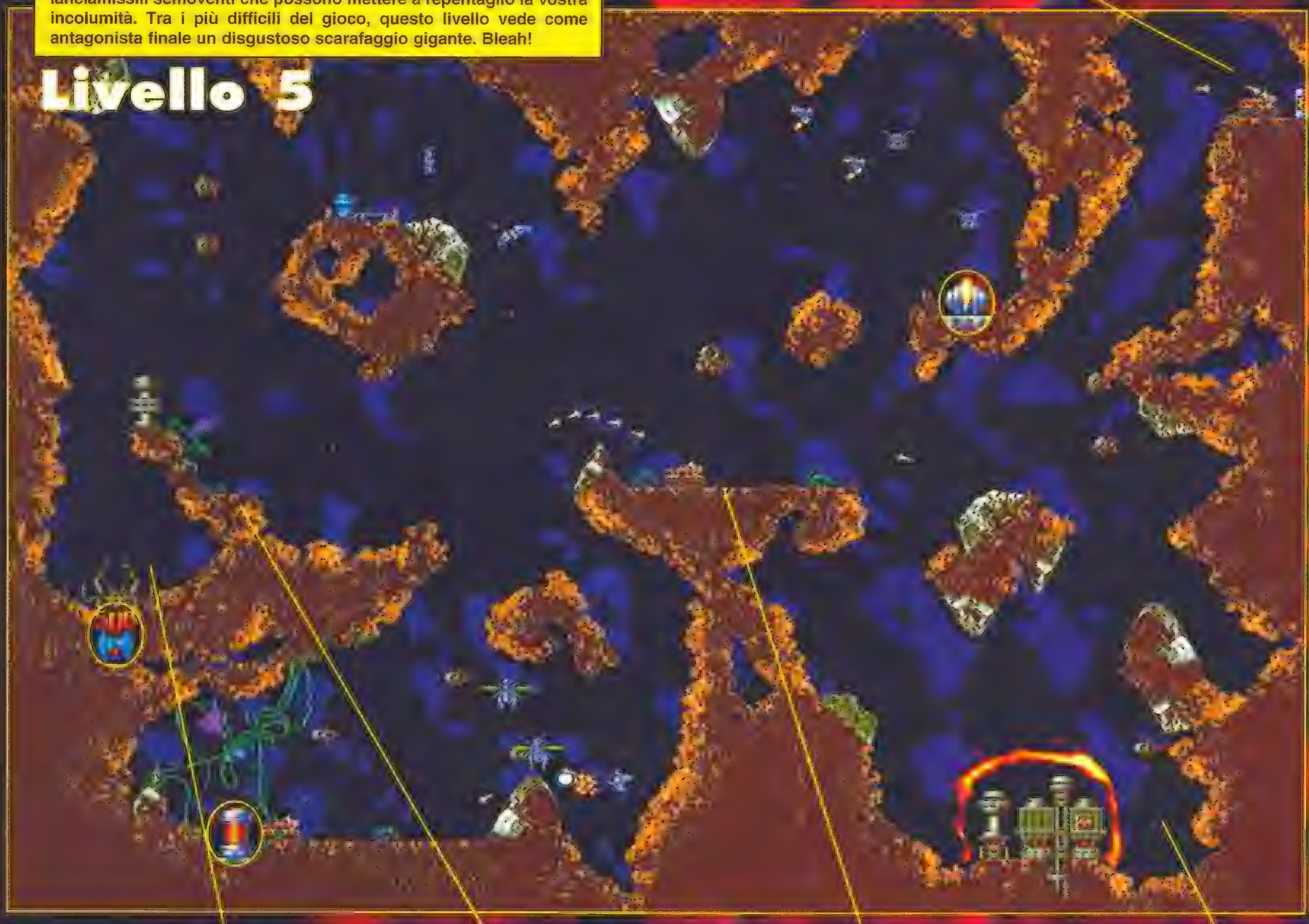
HELP

Un reattore nucleare è stato sabotato da un gruppo di terroristi alieni. Ora si trova sul punto di esplodere e contaminare così l'intera atmosfera del pianeta. Recuperate gli abitanti della caverna, distruggete il reattore con uno speciale Power-up e uccidete la creatura aliena che infesta la grotta, prima di recuperare il SUB. Non aspettatevi però un compito facile! A complicarvi la vita infatti, ci penseranno le miriadi di nemici che incontrerete in questo livello, e, come se non bastasse la scarsa riserva di carburante contribuirà non poco a mettervi i bastoni tra le ruote. Cercate di evitare il più possibile di duellare con le squadriglie nemiche, poiché questo vi farà perdere molto carburante, inoltre distruggete subito i lanciamissili semoventi che possono mettere a repentaglio la vostra incolumità. Tra i più difficili del gioco, questo livello vede come antagonista finale un disgustoso scarafaggio gigante. Bleah!



Prima di poter raggiungere il reattore nucleare instabile, bisogna eliminare la barriera radioattiva che lo circonda. Perciò si dovrà utilizzare uno speciale Power-up denominato "Scudo antifiamma". Attenzione, una letale unità lanciamissili è a guardia della zona...

Livello 5



Alcuni Power-up sono nascosti qui. Altri si trovano invece sul terreno vicino al laser rosso. Raccoglieteli tutti prima di tornare alla base.

Un lanciamissili e due alieni verdi rendono quest'area decisamente poco "igienica": sparate al lanciamissili velocissimamente cercando, nello stesso tempo, di perdere meno energia e carburante possibili.

SCARRAFONE!

Lasciate cadere il nucleo del reattore su questo smisurato bacherozzo e, una volta neutralizzato il fastidioso insetto, riuscirete a raggiungere il SUB necessario al superamento della missione.

Dopo aver ottenuto lo Scudo Antifiamma, utilizzatelo per neutralizzare lo scudo rosso. Attaccate infine la centrale stessa fino a che non avrete raggiunto il nucleo. Raccoglietelo e trasportatelo allo scarafaggio supervitaminizzato!

Livello 6

Prima di dare inizio alla perforazione di questo muretto, aggrappatevi ai binari per risparmiare carburante. Fate saltare la parete e cercate di abbattere gli insetti rossi, sparando da una postazione sicura. È una buona idea raccogliere il laser prima. Una volta superato il muro, ricordatevi di soccorrere i minatori e raccogliere il carburante.

Questo nido di cannoncini laser è forse uno dei punti più difficili dell'intero gioco, vista anche l'assoluta mancanza di spazio entro cui manovrare. Cercate di farne fuori più possibile e nel modo più rapido che vi riesce. La buona notizia è che, una volta distrutti, non li rincontrerete più al ritorno!

In questa parte della miniera si prepara il combustibile per i motori della Flotta Astrale, perciò gli alieni hanno deciso di invaderla. La situazione sta cominciando a degenerare e, da questo livello in poi tutto viene reso più complicato da una laconica mancanza di carburante, da una schiera di nemici armati fino alle ascelle nonché dalla struttura delle caverne, più estese ma anche più tortuose! Recuperate l'ultimo SUB e gli uomini, distruggete il gigantesco robot a guardia delle cellette di carburante e tornate alla base.

Come se non bastasse il robot e le sue noiosissime navicelle, anche questi cannoncini vengono a rompervi le uova nel paniere. Notate che ci sono alcuni uomini che corrono nelle vicinanze e che attendono di essere salvati da voi, ricordatevi quindi di prenderli a bordo prima di procedere oltre.

Questo muro è tutto ciò che sta tra voi e alcune ghiottissime celle di carburante. Sparategli freneticamente. Non dovete necessariamente abbatterlo tutto, basta scavare un buco abbastanza grande da consentirvi l'accesso alla caverna.

Minaccia Metallica

Questo mostro metallico compie dei balzi molto elevati ed è dotato dell'arma più potente di tutte. Non abbassate mai la guardia e cercate di fare del vostro meglio. Il carburante, come al solito, è un grosso problema ma se riuscite a superare il boss troverete una cella nella caverna a destra del guardiano. Una nota per i possessori di Action Replay: fate attenzione, perché se state utilizzando qualche codice di quelli riportati in fondo alla soluzione rischiate di "piantarvi" non appena entrate a contatto con il robot.

HELP

Fate attenzione ai ragni in agguato. E che dire dei robot? Non si muovono spesso, ma quando lo fanno sono terribili, perché vi investono "stampandovi" sulle pareti circostanti. Passateli in fretta.

Questo è il fantomatico dispositivo anti-pressione. Una volta raccolto, quando vi immergerete di nuovo in acqua, potrete scendere verso il fondo senza dover necessariamente utilizzare una spinta dei motori (e senza sprecare carburante). Utilissimo, anche se non indispensabile!

Queste bizzarre creature di forma allungata vi lanciano delle letali palle di fuoco. Si nota inoltre un flusso costante di pesci di grossa taglia. Hanno i denti affilati, ma sono comunque abbastanza innocui. L'unico problema che potrebbero darvi è costituito dal tempo che potrebbero farvi perdere nell'attesa del loro passaggio.

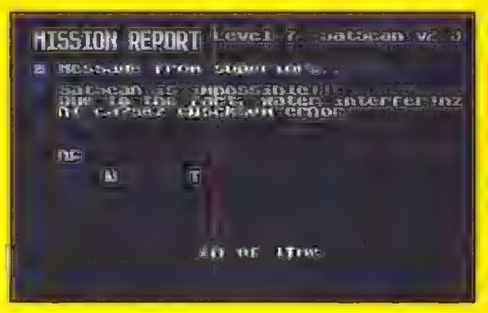
Sparate al gruppo di palle di fuoco, in modo da farle precipitare sulla barriera rocciosa sottostante, provocandone la rottura. Prima di proseguire, colpite le palle di fuoco che saltano fuori dall'acqua, il loro contatto è ancora letale. Ora, utilizzando il dispositivo anti-pressione cercate di raggiungere il fondo e raccogliere tutte le bombe.

È tempo di leccarsi le ferite e riprendere il nostro viaggio. Da questo punto in poi la missione si svolgerà interamente sott'acqua, il che aggiunge non pochi problemi di navigazione a causa della forte pressione che il liquido esercita sulla vostra navicella. Per il momento dovrete fare affidamento unicamente sulla vostra abilità di manovratori, poi però potrete contare sull'ausilio di un utilissimo dispositivo anti-pressione, che vi semplificherà notevolmente i movimenti. La vostra missione è semplicissima: dovete fuggire dal livello. Non ci sono più moduli o minatori da recuperare. Raccogliete le bombe situate nell'angolo in basso a destra della mappa, poi raggiungete il condotto d'uscita e fatelo saltare.

Utilizzate le bombe per far saltare il tappo del tubo. L'acqua comincerà a defluire, trascinando via con sé tutto ciò che vi impediva di passare. Ora prendete il piccolo tunnel di sinistra per uscire dal livello.

Fine delle trasmissioni!

Il solito rapporto generale che vi descrive esaurientemente il livello, da questo punto in poi non sarà più disponibile a causa delle infiltrazioni d'acqua. D'ora in poi GP sarà la vostra unica guida!



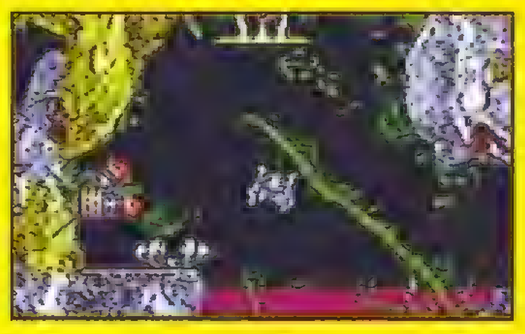
Livello 8

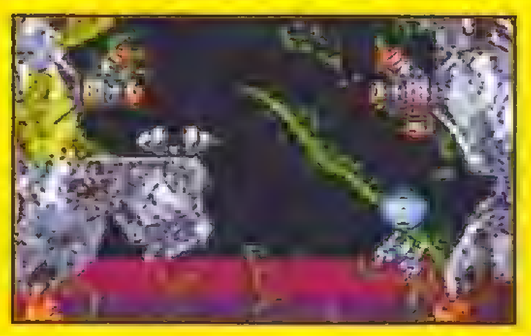
Disattivate il campo di forza colpendo il pulsante blu. Dovrete prima raggiungere il lato destro della grotta.

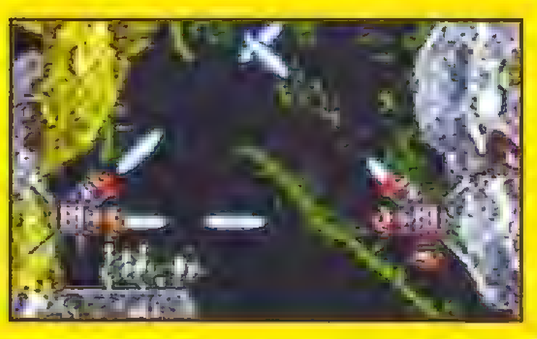
Di nuovo, scopo della missione è semplicemente fuggire dal livello. Per riuscirci, dovrete prima recuperare lo specchio laser, per poi raggiungere il tri-laser seguendo un percorso antiorario. Un livello davvero tosto!

Lo specchio laser giace in questa caverna. Non sprecate colpi in piccole scaramucce di poco conto.

Utilizzate lo specchio laser per sparare singoli colpi intensificati nella protuberanza destra sul triangolo. Gli spari colpiranno il laser e rimbalzeranno a sinistra, prima di salire e ricominciare il ciclo. A un certo punto sovraccaricherete il sistema provocando un'esplosione che aprirà un varco nel muro.







HELP

Questa chiave disattiva tutte le barriere elettriche blu che si trovano a sinistra. Incontrerete delle cozze aliene che cercheranno di spingere la vostra navicella contro le pareti della grotta. Evitatele a tutti i costi, se tenete al vostro carburante!

Liberatevi il prima possibile di questi fastidiosi robottini, se non volete ritrovarvi sotto forma di un'inutile accozzaglia ferrosa.

L'ultimo livello costituisce, di per sé una lunga e ardua avventura, giocata per la maggior parte sott'acqua. Preparatevi ad affrontare un pericoloso mostro guardiano a forma di serpente. Oltre ad essere particolarmente brutto, è davvero un osso duro è il suo abbattimento vi darà non pochi problemi. Granchi, cozze gigantesche e schifosi animali verdi di forma tubolare infestano questo livello da incubo, con forti correnti che vi spingono contro le pareti rocciose delle varie caverne. Iniziate lo schema sulla piattaforma in alto a sinistra e il vostro compito è di riuscire a raggiungere l'angolo in alto a destra della mappa, in cui è posta il condotto che vi porterà dritti dritti nelle fauci del mostro finale. L'unica cosa buona è costituita dal fatto che, a dispetto della tipica carenza di carburante, facendo buon uso del dispositivo anti pressione e dei cristalli iperbarici potrete risparmiare molta energia, facendovi bastare il poco combustibile a disposizione. Avrete bisogno di tutta la vostra abilità e di tanta, tanta fortuna, perché questo è davvero un livello "cattivo".

Livello 9

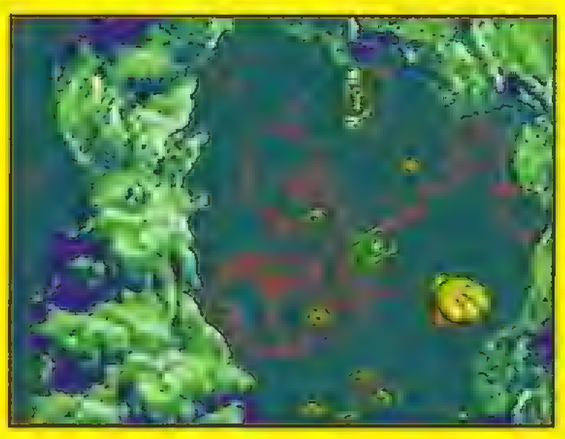
Questo cristallo iperbarico risolve un mucchio di problemi sul piano dell'economia di combustibile. Raccoglietelo e non avrete più difficoltà per il resto del gioco. Attenti però a non farvi cuccare dai robot di guardia!

Queste palle spinate(!) cadono dal soffitto mentre vi avvicinate. Non lasciatevi colpire, altrimenti la perdita d'energia che vi causeranno sarà tale da rendere, di fatto, virtualmente impossibile finire del livello. Fate buon uso del dispositivo anti pressione e cercate di non rimanere incastrati nei crepacci della caverna.

MISSIONE COMPIUTA

Guardatevi soprattutto dalla possente coda spinata, l'arma principale di questa mostruosità ricoperta di scaglie, che cercherà di utilizzare a mo' di frusta per abbattervi. Purtroppo, non esiste nessun luogo sicuro in cui rifugiarsi, per cui continuate a muovervi senza sosta e, soprattutto, continuate a SPARARE. Dopo aver subito un po' di colpi, il mostro perderà la corazza, ma senza togliersi definitivamente dalle scatole. Vi lancerà contro una serie di piccole creature a forma di lumaca. Continuate a sparare e a evitarle. La morte del mostro pone fine al gioco.

HELP



Raccogliete questa chiave per sbloccare l'uscita, permettendovi una fuga repentina da questo livello dannatamente impegnativo. Fate attenzione alle forti correnti, rilevate dalla presenza di bollicine ascendenti. Le cozze cercheranno di complicarvi la vita a dovere.

Pro Action Replay

FF00350005 VITE INFINITE

FFSECD0027 ENERGIA INFINITA

Questa è l'ultima occasione che avrete nel gioco di ricaricare i vostri scudi, prima di affrontare il Guardiano finale. Credetemi, è una gran brutta bestia, quindi raccoglietela se appena potete!

Siete infine giunti al fatidico punto di non ritorno! Una volta usciti da questo tunnel non tornerete indietro, per raccogliere i Power-up di cui avete bisogno. Soltanto la Bestia vi separa dalla fine del gioco.

SOMMARIO

NOME DEL GIOCO: Subterrania
TEMPO IMPIEGATO PER FINIRLO: 3 giorni
PUNTEGGIO MASSIMO: N/A
NUMERO DEI LIVELLI: 9
LIVELLO DI DIFFICOLTÀ: Elevato
EFFETTI COLLATERALI RISCONTRABILI NEL PERIODO DI SOLUZIONE DEL GIOCO: Forte avversione per la zuppa di pesce. Incubi ricorrenti in cui si viene rincorsi da una confezione di gigante di "Fritto misto Findus"

Una fastidiosa corrente subacquea vi renderà difficile il regolare mantenimento della rotta in quest'area. Guardatevi dalle odiose cozze assassine, che cercheranno di ostacolarvi il passaggio. Sparategli solo se diventano un problema serio, altrimenti cercate di ignorarle.

CONGRATULATIONS!!!

During the campaign to free the subterranian mining site, you have made yourself worthy to carry the most distinguished title within our system of ranks. You have proven to be a brave and cool minded warrior and if a similar situation should arise, we hope you will face the challenge....

Quando, alla fine, la creatura affonderà nelle acque, riceverete le congratulazioni per il lavoro svolto. La vostra nave abbandonerà il pianeta in una stupenda sequenza grafica. Se ce la fate a finire il gioco senza usare l'Action Replay allora meritate davvero un applauso ideale da parte di tutta la redazione di GP.

ALIEN FOREST

La foresta aliena è un luogo buio e sinistro. Un fastidioso vento vi scaglia addosso le foglie e arruffa i vostri capelli, è essenziale continuare a muoversi superando i vari problemi che incontrerete lungo il cammino.
Ricordatevi, Stix è la chiave. Se vedete un buco, infilateci Stix per creare così una piattaforma. Se vedete un nemico, usate Stix come arma.
È facile morire se correte troppo, quindi avanzate cautamente e usate Stix al momento opportuno. Dimenticavo, non scordate di abbassarvi quando vedete l'Uomo Verde!

I Blobs parlanti

Avvicinate lentamente i Blob parlanti. Arrivate il più possibile vicino a loro senza disturbarli, inginocchiatevi e tirate Stix verso di loro. Se li colpite di sorpresa una protuberanza apparirà sul Blob blu e Stix formerà una piattaforma. Ora saltate da Stix alla sporgenza in alto. Fate in fretta o i Blob ricominceranno a parlare.

Livello 1

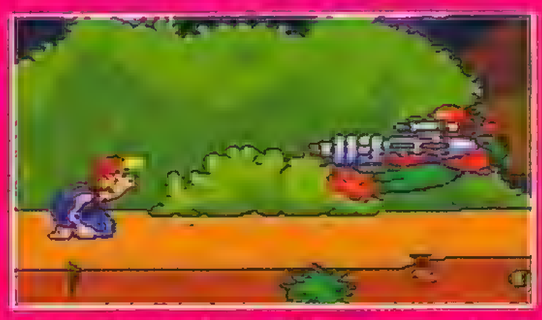
Colpite questi cespugli mostruosi non appena ne avete la possibilità. Lasciateli andare e loro vi assaliranno con i loro denti taglienti. In pratica, fatelo prima che loro lo facciano a voi.

Questo medi-kit rigenera ogni barra di energia affievolita, dandovi un margine maggiore per fare qualche errore in più. Comunque questa non è una licenza per sprecare la vostra energia, state sempre attenti a prendere le giuste precauzioni prima di fare qualsiasi cosa!

BUBBA N STIX

Una volta era un ragazzo perfetto e ordinato, abituato a condurre un'esistenza normale in una piccola città. Ma da quando Bubba è stato rapito dagli alieni la sua vita è cambiata. Comunque sia, ora Bubba con l'aiuto di un altro alieno imprigionato, Stix, dovrà scappare dalle grinfie dei suoi inseguitori per cercare di far ritorno a casa. Noi di Game Power, ovviamente, siamo qui per aiutarlo.

Il rinculo



Quando vedete l'alieno puntarvi questa pistola laser, abbassatevi o perderete immediatamente una vita. Una volta evitato il colpo vi renderete conto che il rinculo ha fatto cadere l'alieno.

Il macigno arcigno

Saltate sui funghi e il tipo verde spingerà il masso giù dalla sporgenza nel tentativo di schiacciarvi. Evitate il masso e lasciate che questo rimbalzi sui funghi e torni indietro direttamente sull'alieno, riducendolo come una sottiletta. Usate ancora i funghi per proseguire.

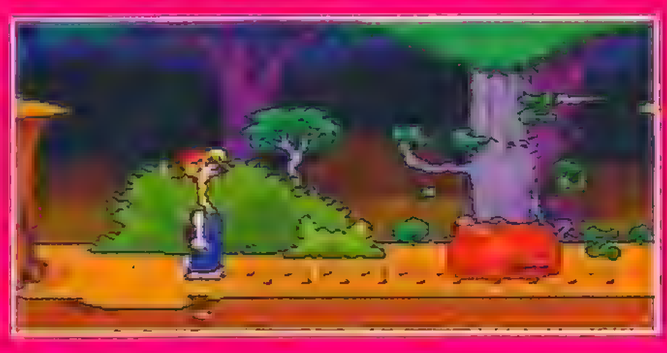
Rock and Roll!

Fate rotolare il masso giù dalla sporgenza usando Stix come leva. Fatelo tenendo premuto il bottone del lancio per almeno un secondo, accanto al masso, che rimbalzerà sui funghi e finirà sopra la sporgenza opposta, trasformandola in una piattaforma rialzata. Potrete così raggiungere la piattaforma più alta.

Questi tre vi seguono ogni volta che vi muovete verso destra. Non preoccupatevi, non vi faranno alcun male. Quando raggiungete il muro dovete semplicemente spingere Stix dentro al buco in modo da creare una piattaforma. Ora saltate oltre e quindi salite sulla prossima sporgenza, per proseguire lungo il resto del livello.

Alla fine di questo livello lasciatevi colpire dal tipo verde, ma non vi preoccupate, è l'unico modo di raggiungere il secondo livello. La sua pistola è un simpatico teletrasportatore che vi suddivide in un milione di pezzi e quindi vi reintegra a bordo della nave aliena.

Il brutto addormentato



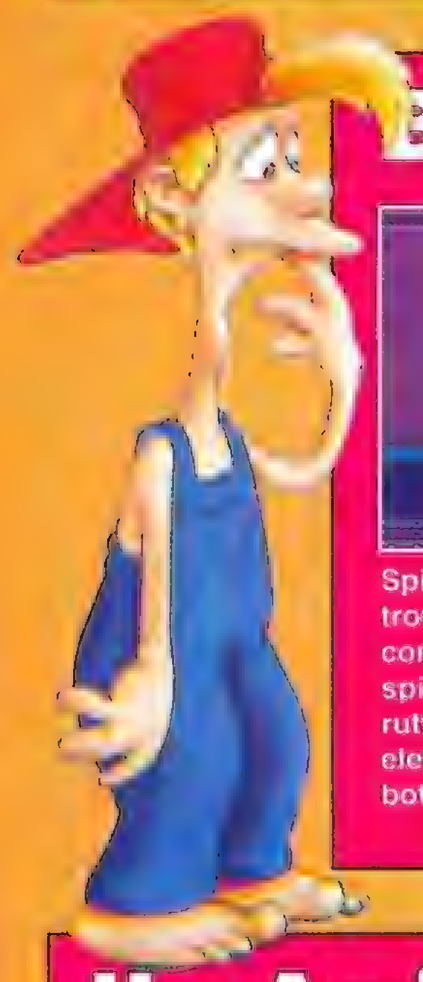
Rimanendo sul bordo della piattaforma, tirate Stix al masso, così questo cadrà sul mostro rosso che dorme. Il mostro si muoverà per un po' e quindi uscirà di scena. Facendolo coprirà il terreno spinoso, agendo come un cuscino e proteggendo i vostri piedi nell'attraversamento.

WALDO'S SPACESHIP

Vi ricordate dell'uomo verde del primo livello, ora sappiamo che si chiama Waldo. Bene, vi ha imprigionati nella sua nave spaziale e voi dovrete scappare prima che faccia qualcosa di male a Bubba e Stix. Ci sono cinque porte nel livello uno. Per aprirle dovete premere un bottone in ognuno dei cinque livelli all'interno dell'astronave. Ci sono un sacco di modi di perdere vite e energia. Se siete a corto di energia, andate al quinto livello e cercate una leva che vi darà i medi-kit. I problemi possono sembrare abbastanza complessi, ma non c'è alcun problema che non possa essere risolto.

Il barile Rotolante

Forzate il barile in modo da farlo rotolare. Evitando il barile, velocemente inserite Stix nel piccolo buco sulla sinistra. Una porta si aprirà, passatela e sarete liberi.



Bowling

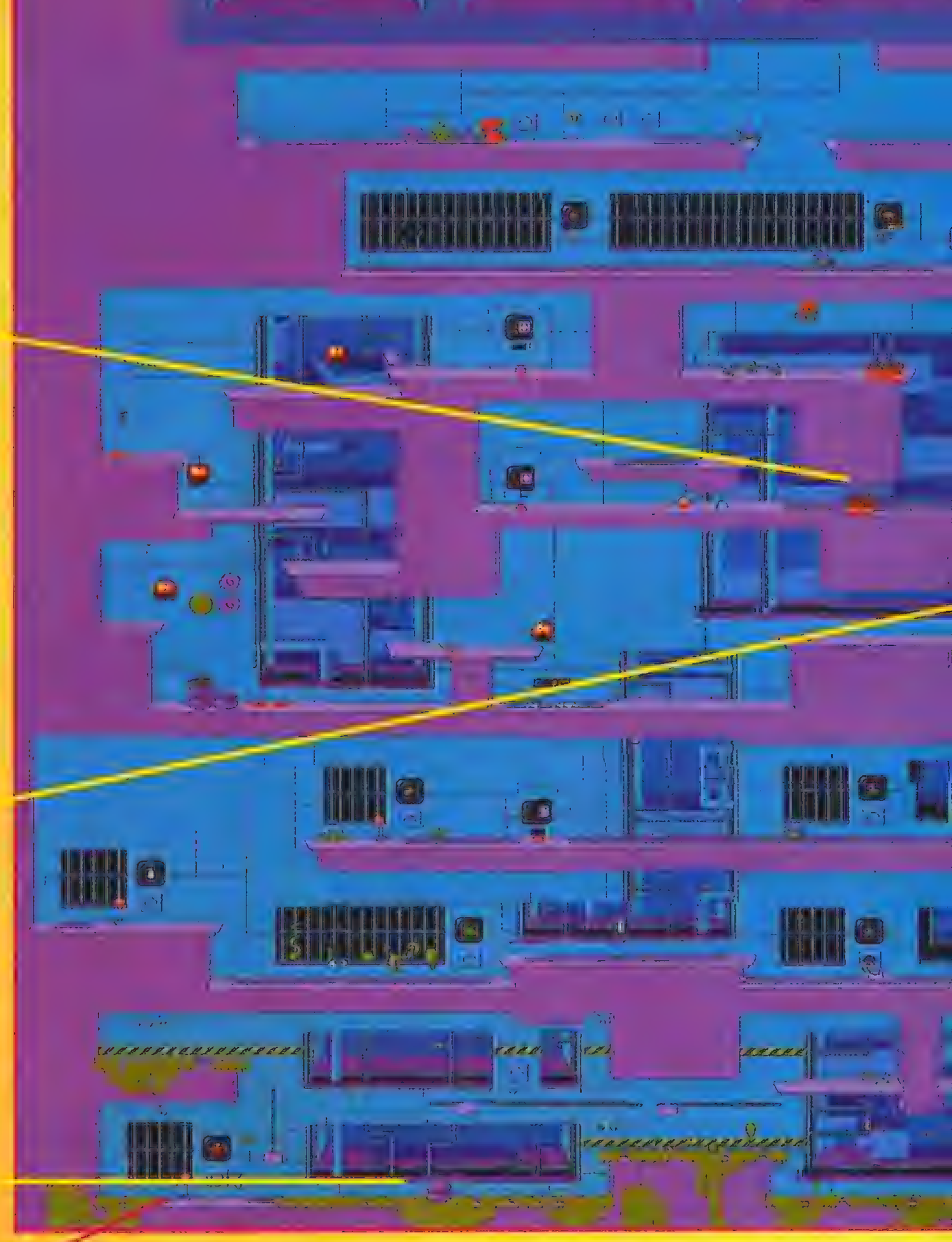
Spingete la palla da bowling che troverete nella piattaforma più alta contro l'oggetto blu. Dovete quindi spingere la palla sopra l'interruttore per disattivare il pavimento elettrico, prima di poter premere il bottone della porta per continuare.

Un Amico Felice

Colpite questa leva per creare una palla di pelo rossa. Quando avete bisogno di creare un pavimento elettrico, o avete bisogno di un gradino, colpite la creatura. Non abbiate paura di infierire. Ama essere picchiata.

Che schifo!

Premete la leva sulla destra per creare questa roba rossa. Levate il coperchio e quindi, saltate sulla piattaforma sfruttando lo stomaco gonfio della creatura.



Tirando Stix o toccando queste leve con la testa attiverete la piattaforma mobile. Queste sono parti vitali dell'equipaggiamento che vi servirà per fare progressi.

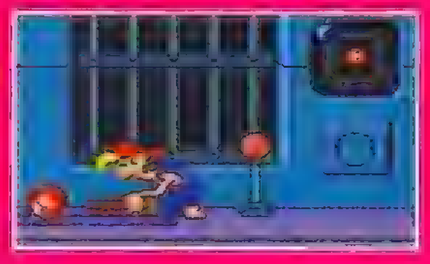
Livello 2

Questa cella, a differenza delle altre, richiede un po' di intuizione. Il bottone sulla destra attiva una ventola e il bottone sulla sinistra cambia da ventola a ventola. Attivate le due ventole sulla destra e assicuratevi che quella sulla sinistra sia spenta. Levate il coperchio al bidone e mescolate la mistura verde con Stix. Una bolla apparirà. Saltate sulla bolla e inginocchiatevi. Le ventole ora vi porteranno verso il buco d'uscita.

Il latte e il mostro

Azionate la leva di sinistra per ottenere una bottiglia di latte. Tornate indietro fino all'altro lato, dove è seduto il mostro grasso e rosso, e la bottiglia di latte obbedientemente vi seguirà. Non fatevi troppo avanti e se necessario usate Stix come piattaforma. Il mostro berrà la bottiglia di latte non appena vi avvicinate e diverrà ancor più grasso. Per proseguire usate il suo stomaco come un trampolino.

Spingi la palla



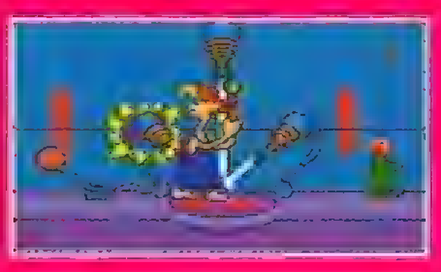
Colpite la leva e una palla da bowling uscirà dal muro. Usate Stix come stecca per spingere la palla sulla piattaforma più bassa. Fate in fretta o la palla tornerà indietro.

Con un po' di tempismo riuscirete a saltare anche questo baratro. Dovete saltarlo per raggiungere la palla. Questa utile sfera vi condurrà al pulsante che apre una porta.

Apriti Sesamo

Premendo questi pulsanti si apre una delle cinque porte in basso a destra. Quando avrete premuto tutti i pulsanti allora potrete scappare. I pulsanti potrebbero essere sorvegliati da creature arancioni con dei tentacoli. Colpitele con Stix per farle scappare.

Teletrasporto!



Attivate i teletrasportatori con Stix. Il livello a cui arriverete è indicato sul lato della macchina. Potete raggiungere qualsiasi livello premendo il bottone a lato.

La palla elastica

Usate Stix per colpire la leva e ottenere questo pallone che potrete usare per saltare sulle piattaforme più alte.

Password R?3NP6212C

VULCANO

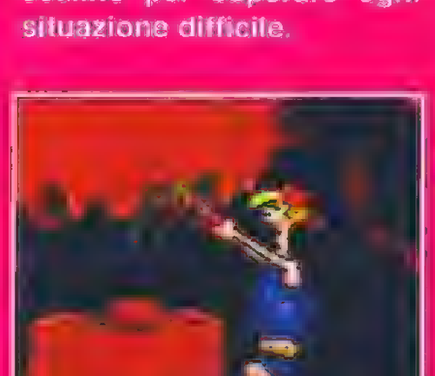
L'aspiratore

Premete questo pulsante una volta per accendere il tubo vuoto che così vi trasporterà a un livello più alto. Non appena tenterete di raggiungere e premere il pulsante, un'orda di pipistrelli assetati di sangue vi attaccherà. Non esitate troppo e utilizzate Stix in difesa.

Le viscere meccaniche di questo violento vulcano non sono certo il posto ideale dove vivere. È un labirinto di trappole mortali e angoli insidiosi. È il più complesso e oscuro di tutti i livelli. L'obbiettivo e spostare tutte le leve su "on". Le leve sono disseminate tutto intorno e, quando vengono attivate, accendono una lampadina viola nel display in alto a destra.

Terremoto

Colpendo la roccia e facendola crollare provocherete un terremoto come se il vulcano stesse effettivamente per eruttare. Più avanti altre rocce cadranno dal soffitto agendo da scalino per superare ogni situazione difficile.



Su su e via!

Mettete Stix nel buco nel muro di sinistra. Saltate nel tubo più basso che vi porterà in un pallone. Quando sarete sopra alla sporgenza di sinistra raccogliete Stix. Stix romperà il pallone, quindi assicuratevi di cadere sulla sinistra.

Il terremoto che avete scatenato prima è ora in piena attività. Per fortuna potete usarlo a vostro vantaggio. Mettete Stix in questo buco e nascondetevi sotto. Uno o due massi cadranno su Stix. Saltate su questi massi e quindi sulla piattaforma per trarvi in salvo. Bene, almeno fino al prossimo ostacolo!

Livello 3

Lampadine Mania

Accendete tutte le lampadine premendo le leve disseminate qua e là. Quando avrete acceso tutte le luci verrete portati al livello successivo.

Collezionate ogni sorta di bonus in questo livello. Comunque sia, il tempo che avete a disposizione in questo livello dipende dalla vostra bravura nel gioco. Raccogliete crediti extra, punti, power-up e vite. Molto utile a patto che non perdiate tempo. Il cronometro è rappresentato da una mezzo fluttuante controllato da una coppia di blob, uno verde e uno blu. Non perderete vite o energia, e potrete raccogliere un sacco di prelibatezze per Bubba.

Livello Bonus

Password Q27XC7RW84

Viaggio nel pallone

Per attivare la leva in basso a sinistra del livello, dovete mandare Stix a fare un rapido viaggetto dentro a un pallone. Per liberare Stix fate una corsa indietro attraverso l'ostile macchina fabbrica palloni. Fermatevi e premete il pulsante vicino alla fine. Il pallone con dentro Stix vi seguirà e dovrete posizionarlo proprio sopra il tubo aspirante.

Lo shiacciasassi

Per prima cosa premete il pulsante a destra in modo da attivare il tubo e tirate via il coperchio del tubo utilizzando Stix. Andate allo schiacciasassi e colpitelo da dietro. Tornate al tubo. Lo schiacciasassi spiaccicherà il blob blu. Aspettate che abbia finito e salite sul blob blu. Una volta che si sarà ripreso vi lancerà in aria nell'entrata del tubo.

La corsa dei massi

Questo è il primo ostacolo da superare. Un masso apparirà dalla lava. Saltateci sopra non appena rimbalza verso di voi e rimaneteci fino a quando non si ferma in una pozza di lava. Affonderà sotto il vostro peso quindi saltate sugli altri massi. Quando raggiungete il masso sulla sporgenza, tirate Stix. Facendo questo lo farete cedere e cadere nella lava.

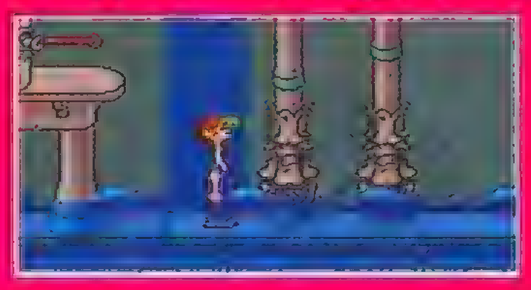
HELP

MARINE TEMPLE

Il Tempio Marino è veramente pieno d'acqua. Fortunatamente Stix può essere usato come un boccaglio e questo permetterà a Bubba di nuotare.
Comunque sia, senza Stix Bubba sbatte le sue braccia e le sue gambe come un demente e non ha alcun controllo. Il livello dell'acqua si alza e si abbassa tramite una serie di leve e congegni. Bubba deve costantemente cambiare il livello dell'acqua per poter proseguire. I nemici vengono sotto forma di pesci verdi e tartarughe con le gambe.

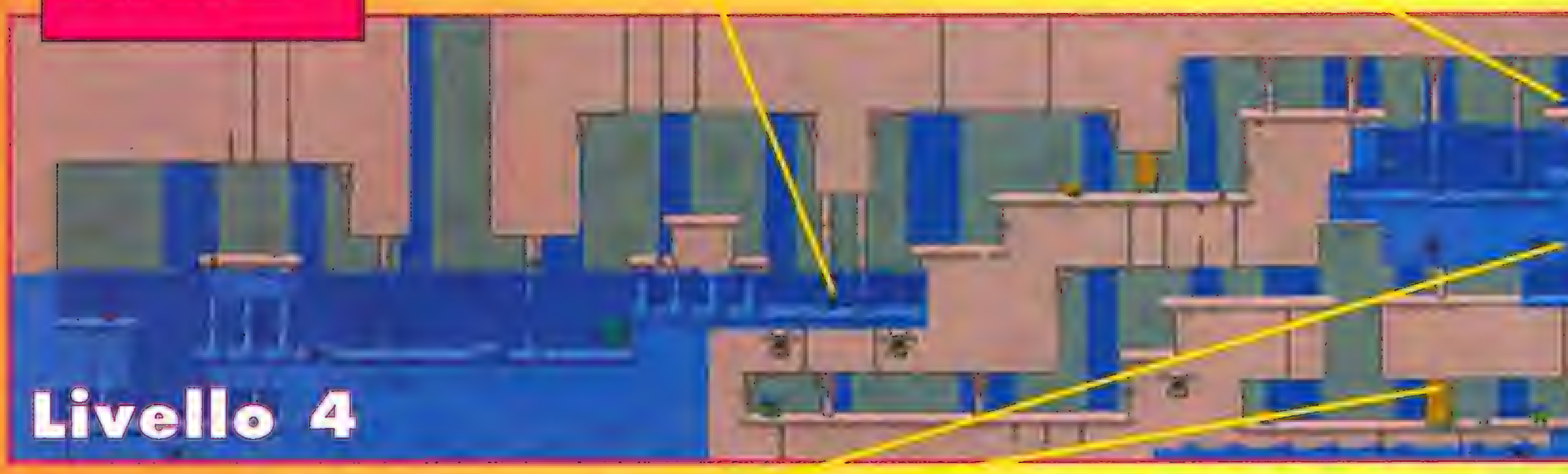
Salto nell'acqua

Mettete Stix nel buco di sinistra e correte nell'acqua. Prima che il livello risalga, richiamate Stix e mettetelo nel buco a destra. Quindi saltate semplicemente su Stix e correte via.
Occhio all'acqua o morirete amaramente.



I pesci

Per prima cosa aprite leggermente la porta. Nuotate nella piscinetta e toccate l'interruttore di sinistra.
Il pesce diabolico che sta dietro la porta può essere eliminato con Stix. Toccate il bottone e rialzate l'acqua. Ora aprite la porta totalmente.



Livello 4

Gli interruttori

Colpite l'interruttore per abbassare il livello dell'acqua. Il secondo di questi interruttori la fa defluire completamente.
Mettetevi sulla piattaforma di destra o di sinistra prima che l'acqua sparisca del tutto. Aprite quindi la porta in basso per affrontare pesci e tartarughe aliene.

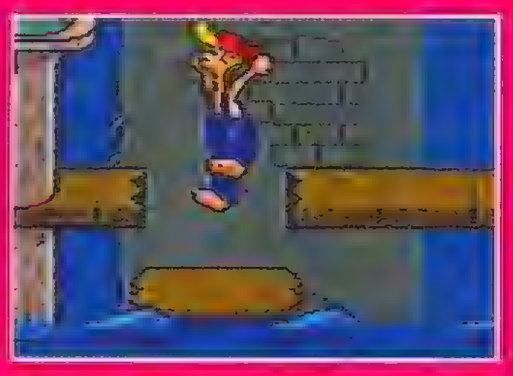
La pietra

Mettete Stix nel buco sulla destra e salite sulla palla. Saltate giù a sinistra e richiamate Stix. Mettetelo nel buco più vicino e l'acqua si rialzerà.

Le Colonne

Premete il pulsante per levare l'acqua. Tirate Stix alla colonna e guardatela frantumarsi. Rialzate il livello dell'acqua mettendo Stix nel buco a sinistra e attraversate la zona. Nuotate con attenzione perchè ci sono molte spine sul pavimento.

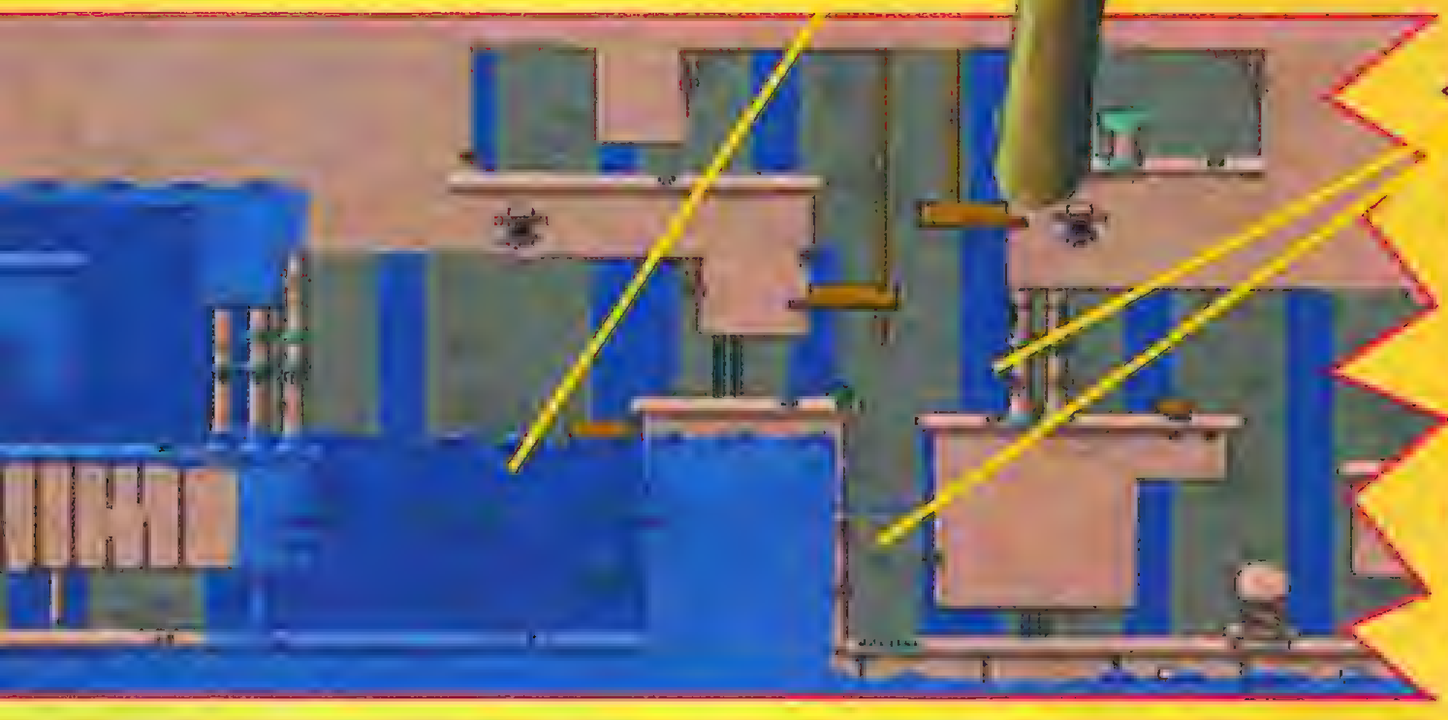
Il Ponticello



Usate il pulsante sul pavimento per modificare il livello dell'acqua. Camminate verso sinistra e una sezione cadrà. Tornate verso destra e mettete Stix nel buco. Premete il pulsante per alzare l'acqua e saltate immediatamente sulla sezione caduta che ora potete usare come zattera. Quando raggiungete la piattaforma saltate giù e procedete oltre fino a raggiungere il punto di salvataggio.

2 Trucchi

Innanzitutto (in alto a destra) infilate Stix nel buco in modo da creare un piattaforma. Raggiungete la parte più alta e premete il pulsante sulla destra per alzare l'acqua e poter raggiungere il pulsante sulla sinistra. L'acqua defluirà completamente. Ora potete saltare giù dal pozzo (seconda immagine) evitando tutte le spine.

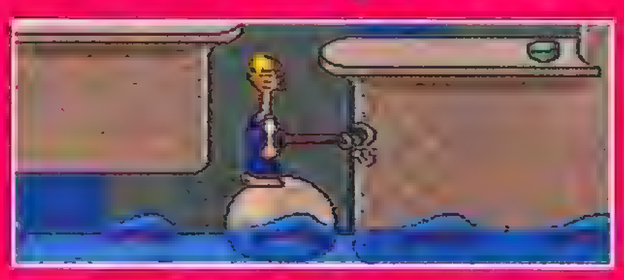


Password FQPK2LM4ZX

Prima di tutto, camminate su questa sezione di legno, per creare un'altra zattera. Tappate il buco in basso a destra prima di navigare a sinistra e poi giù. La zattera proteggerà Bubba da ogni spina che incontra. Quindi, colpite i due Blob nella piscinetta per usarli come piattaforme. Raggiungete l'uscita che vi condurrà all'ultimo livello.

Mettete Stix nel buco tre volte in modo che rimanga fuori la lingua giusta.

Su la palla



Premete il pulsante a destra per togliere l'acqua. Salite sulla palla prima di inserire Stix nel buco. Lasciate che l'acqua salga. Quando si ferma liberate Stix e togliete l'acqua. Saltate quindi sulla trave più vicina.

SOMMARIO

NOME DEL GIOCO: Bubba and Stix
TEMPO IMPIEGATO: 1 Settimana
PUNTEGGIO MASSIMO: Infinito +1
NUMERO DEI LIVELLI: 5
LIVELLO DI DIFFICOLTÀ: Medio

Se pensate di poter battere i professionisti di Game Power in uno di questi giochi, allora siete intelligenti e meritate una carezza. Ricordate: noi non giochiamo per divertimento, noi giochiamo per i soldi!

THE SPACEPORT

Alla fine abbiamo raggiunto l'ultimo livello! Avete fatto una lunga strada per arrivare fino a qui quindi non mollate proprio ora. L'obbiettivo è semplice: dirigetevi verso la destra della mappa e affrontate il malefico Stix Meccanico, sotto il controllo di Waldo. Gli alieni sono sempre in agguato, sono pronti a sparare a qualsiasi cosa si muova, quindi dovrete avanzare con la massima attenzione.

Meka Stix

Colpite con Stix questo robot ed evitate i suoi attacchi. Non è facile e richiederà molto tempo. È una vera prova di abilità.

Questo è tutto il territorio che dovrete attraversare, e vi viene mostrato prima di ogni livello. Comunque ci sono più problemi di quanti possiate immaginare in questo paesaggio dall'aspetto pacifico. Fate attenzione amici miei, fate attenzione!

Il funambolo

Osservate i movimenti di questo robot rosso prima di camminare sulla corda. Il tempismo è tutto. Usate Stix per bilanciarvi e mantenete il ritmo.

Il nastro

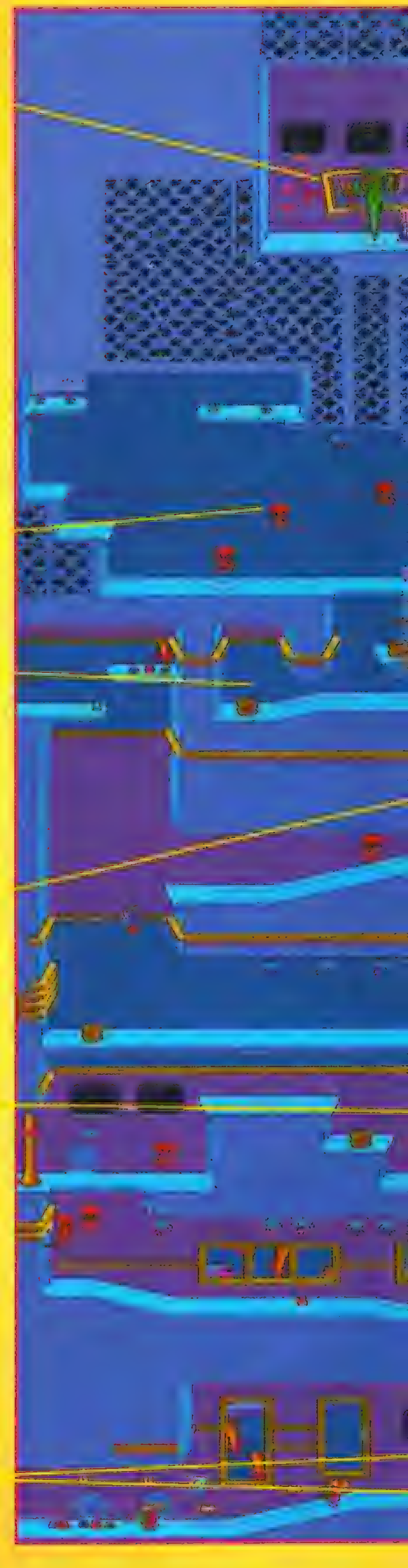
Mettete Stix nel buco per fermare il nastro. Saltate su e strisciate lungo il nastro fino alla valigia. Metteteia, poi, sul nastro in movimento.

Le valigie

Mettete la valigia marrone sull'orlo. Osservate la frequenza con cui appaiono le scatole e fateci cadere sopra la valigia e salite anche voi. Quando raggiungerete le altre due valige, colpitele ma state attenti che non vi cadano in testa.

I Robot

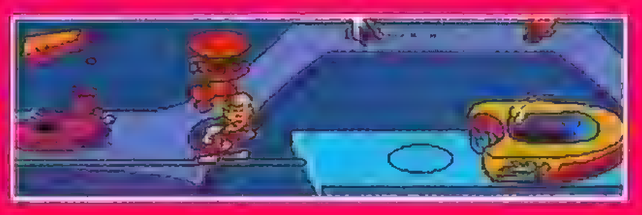
Innanzitutto lanciate via Stix e correte, se volete evitare di rimanere fulminati. Quando raggiungete i due robot rossi fate attenzione ai loro laser. Colpiteli con Stix per trasformarli in semplici gradini, essenziali per raggiungere la piattaforma sulla destra. Ma si riprenderanno presto, quindi correte.



Livello 5

La corda

(Immagine in basso) Bubba deve abbassarsi per evitare di essere colpito, calpestato o spazzato via dalla corda dal robot rosso.
(Immagine in alto) Il prossimo passo consiste nel colpire la macchina porta bagagli per accenderla e raggiungere le piattaforma.



I bagagli

Mettete Stix nel buco per fermare il nastro. Evitate le due valige che arrivano e fate si che quella marrone sia vicina alla prossima piattaforma.

La valigia

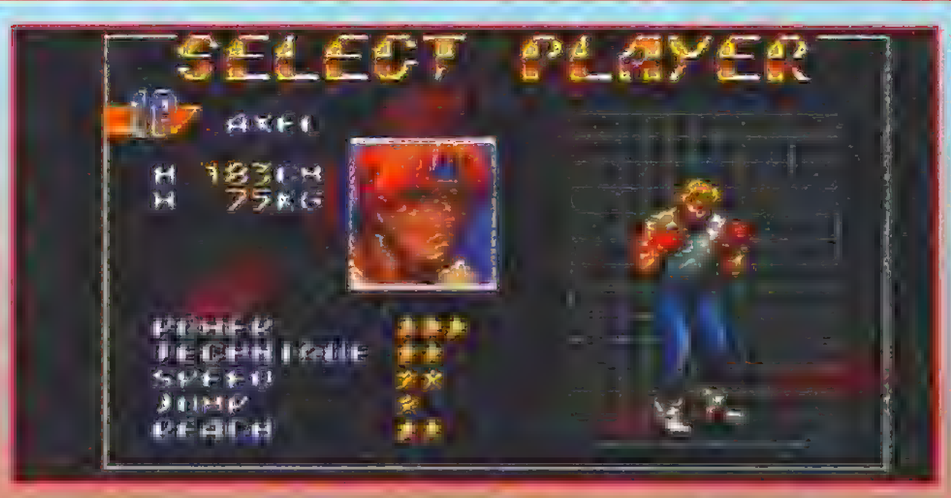
Spostate la valigia sul nastro trasportatore prima che sia raccolta dalla macchina. Il bagaglio dovrebbe attraversare il buco e finire nell'altro livello. Usatela per saltare.

I tre pulsanti

Premete il pulsante di destra, saltate sulla macchina e premete quello a sinistra. Sul lato opposto, attivate il laser. Una volta fatto potrete andare.

Password 5XKP!B38BR

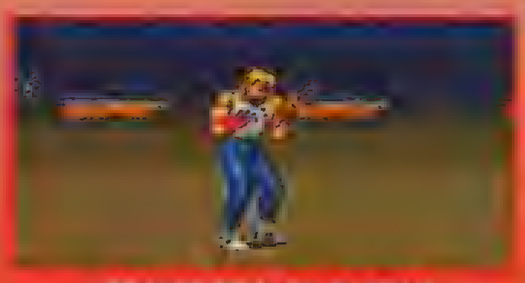
AXEL



Axel è sicuramente il miglior combattente tra tutti. Il suo stile è dei più spettacolari ma anche dei più letali, visto la sua incredibile potenza. Il suo pugno infuocato e la sua tempesta di pugni provocano ingenti danni agli avversari.

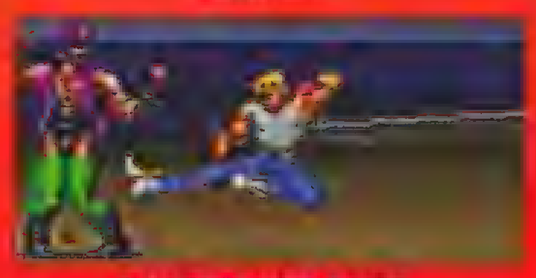
PUGNO INFUOCATO

Premete il tasto A per attivare questa micidiale mossa che spazzerà via gli avversari.



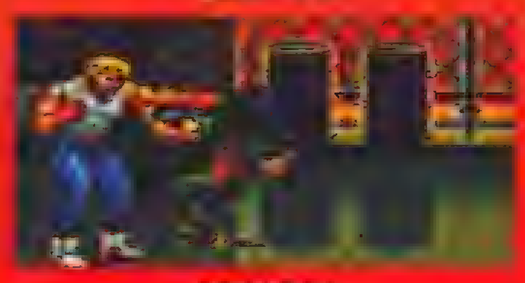
TEMPESTA DI PUGNI

Vi basterà posizionarvi in apposita distanza dal vostro avversario e premere più di pressato il pulsante A.



CALCIO VOLANTE

Avvicinatevi ai teppisti che vi assalgono e premete insieme i tasti B e C per spazzarli via!



COMBO

Continuando a premere ripetutamente B, Axel si lancerà in una furia omicida eseguendo un pugno dopo l'altro.

BLAZE

Blaze è senza dubbi uno dei migliori personaggi del gioco. È molto rapida e agile, eppure i suoi colpi sono ugualmente potenti. Il suo calcio rovesciato e le palle di fuoco che è in grado di lanciare sono particolarmente micidiali.

CALCIO ROVESCIATO

Per eseguire questa mossa premete ripetutamente il pulsante B mentre vi avvicinate agli avversari.

COMBO

Premete ripetutamente il tasto B. Blaze eseguirà una serie di colpi in sequenza dall'effetto devastante.

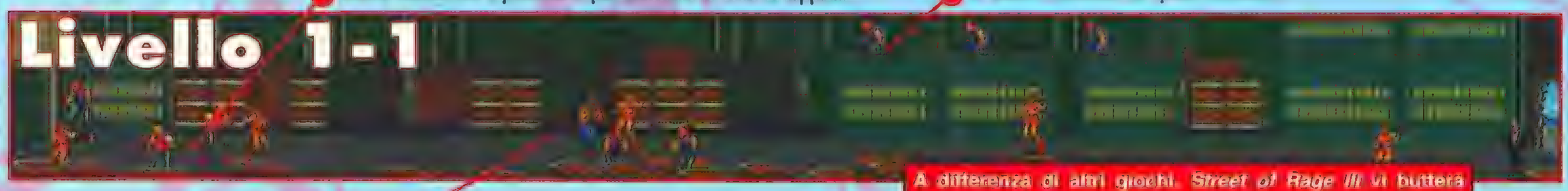
PALLA DI FUOCO

Per lanciare una palla di fuoco vi basta premere in direzione del nemico e il tasto A quando gli siete vicino.

PUGNO VOLANTE

Ecco una altra mossa piuttosto notevole a disposizione di Blaze. Per eseguirla premete i tasti B e C insieme.

Livello 1-1



In questo punto farete in vostri primi brutti incontri. Usate le vostre combo con il pulsante B per scacciare le orde di teppisti.

State attenti in questo punto visto che 3 nemici cercheranno di saltarvi addosso da questi container.

Spaccate queste casse e raccogliete i preziosi power-up che contengono.

A differenza di altri giochi, *Street of Rage III* vi butterà subito nella mischia. Orde di teppisti e criminali cercheranno di fermarvi. Sbarazzatevene al più presto in modo da poter affrontare il primo guardiano: Mr Gold!!!

Eccovi finalmente l'ultima sfida firmata SEGA! *Street of Rage III* è ancora più violento e esaltante del suo predecessore! Più di 20 livelli di azione pura, dei guardiani di fine livello ancora più tosti e un sacco di nuovi nemici da combattere, sono le componenti essenziali di questi stupendo sequel. Davanti ad un evento del genere non abbiamo resistito e soprattutto non ci siamo lasciati impressionare. Vi abbiamo preparato questa guida completa in modo da permettere anche a voi di vedere la scena finale di questa mega-cartuccia.

SEGA ● PICCHIADURO

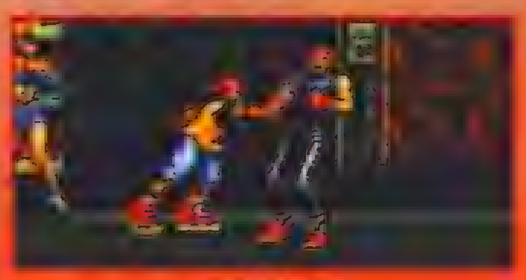
STREETS OF RAGE 3

SKATE

Skate potrà anche sembrarvi un semplice Puffo su pattini a rotelle, ma in realtà è il più abile tra tutti. La sua velocità e le sue mosse speciali ne fanno un ottimo guerriero della strada, soprattutto quando usa la sua mossa di Breakdance, capace di infastidire anche i guardiani più resistenti.

BREAKDANCE

Premete il pulsante A per eseguire questa spettacolare mossa e farete piazza pulita attorno a voi



COMBO

Premete in continuazione il pulsante B per eseguire una super combo skattinando

PUGNO INFUOCATO

Muovetevi verso il nemico e premete il pulsante A per piazzargli un bel diritto infuocato.

ATTACCO VOLANTE

Se volete prendere in vostri nemici a rotellate in faccia, premete i pulsanti B e C insieme.

ZAN

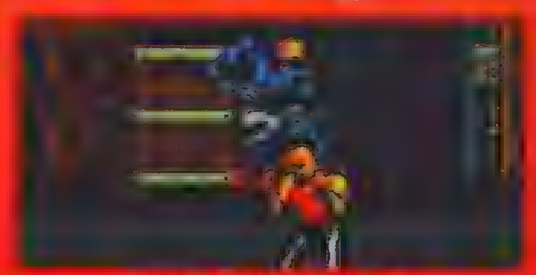
Zan è il nuovo personaggio della serie. È dotato di arti cibernetici. La sua potenza è colossale, ma purtroppo è abbastanza lento e poco agile. Nei livelli più avanti potreste incontrare qualche difficoltà. Usate il suo elettroshock con parsimonia.

ELETTROSHOCK

Una delle mosse migliori del gioco. Avvicinatevi al nemico e premete il pulsante A per friggerlo!

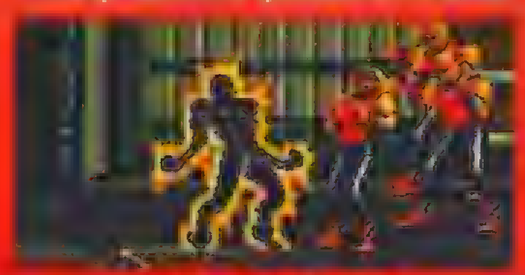
COMBO

Premete in continuazione il pulsante B per eseguire una serie di destri e sinistri che spazzeranno qualsiasi avversario.



PRESA IN VOLO

Questa mossa si esegue premendo i tasti B e C proprio di fronte al nemico. Risultato garantito!

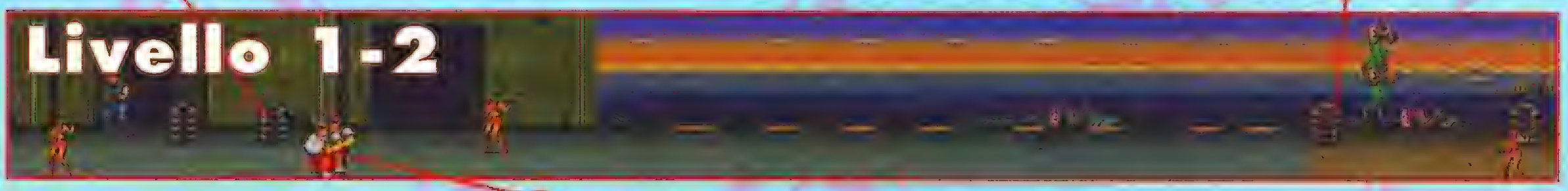


TORCIA UMANA

Premete il pulsante A per trasformarvi in vera e propria torcia umana. Usate questa tecnica con parsimonia.

Prima di affrontare i ciccioni, distruggete queste pile di salvagenti in modo da recuperare energia.

Non dimenticatevi di raccogliere l'energia qui nascosta e battete Galsia con dei calci volanti. Dovrete poi affrontare il conducente del motoscafo.



Usate le vostre combo e mosse speciali per sconfiggere rapidamente i ciccioni. State attenti ai motociclisti che attraverseranno lo schermo. Usate i calci o pugni volanti per disarcionarli.

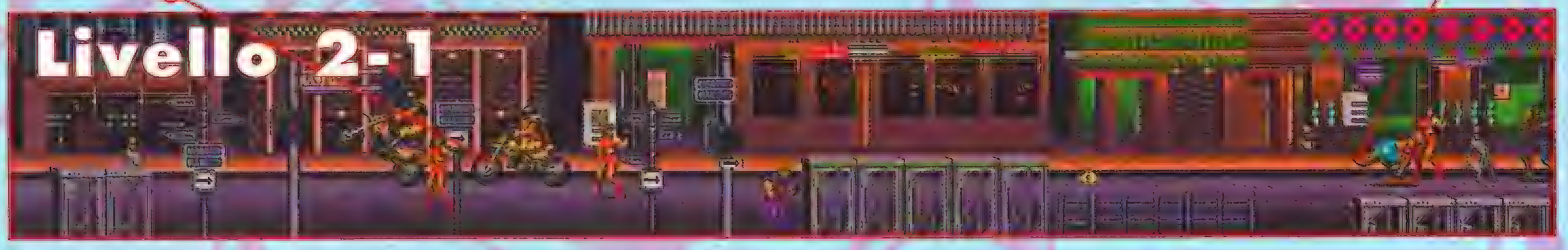
Questi bidoni contengono preziosa energia. È sempre meglio rifare il pieno prima di incontrare nuovi nemici.

Alla fine di questo livello vi aspetta il veloce e potente Shiva. Sappiate che lo ritroverete anche alla fine del gioco visto che è il guardiano dell'ultimo livello. Cercate di stargli lontano e di usare le vostre mosse speciali. La torcia umana e l'elettroshock di Zan sono molto efficaci su di lui.

HELP

Piazzatevi in mezzo allo schermo e saltate in alto eseguendo un calcio volante quando vedete arrivare le moto.

Colpite il canguro pugile con una bella dose di pugni e finitelo con una mossa speciale.



Nella discoteca, quando le luci si spegneranno e si riaccenderanno ripetutamente, continuate a premere il pulsante B cosi da non farvi sorprendere al buio da un nemico che non avete visto.

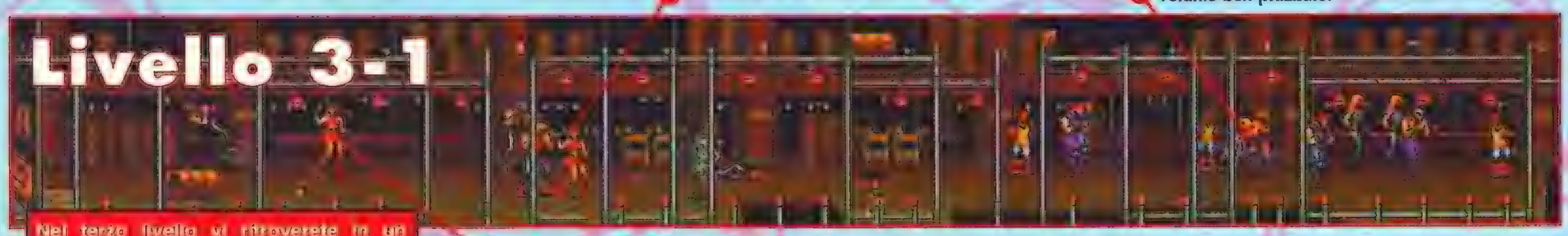
Non dimenticatevi di spaccare questo tavolo e di raccogliere il prezioso bonus di energia prima di affrontare Foxy Lady. Usate le vostre mosse speciali per farla fuori.

Nei secondo livello, i nemici si faranno sempre più duri e numerosi. Per di più sono anche armati! Quindi state all'occhio! Se vi ritrovate stretti in un angolo, state calmi e cercate di uscirne con combinazioni di pugni e calci alti. Cercate di conservare la vostra energia per usare le vostre mosse speciali alla fine di ogni sub-livello.

Yashia e Onihime sono i due brutti ceffi che dovrete sconfiggere nel bar. Combatteteli uno ad uno con combo e calci alti, prima di finirli con una mossa speciale quando la loro energia è bassa.

Cercate di afferrare i vostri nemici e di buttarli nei buchi per terra. Non usate mosse speciali se vi accorgete di avere poca energia in riserva.

Gloria e Carlos potrebbero darvi qualche problema a questo punto. Cercate di spingerli nelle buche con qualche calcio volante ben piazzato.

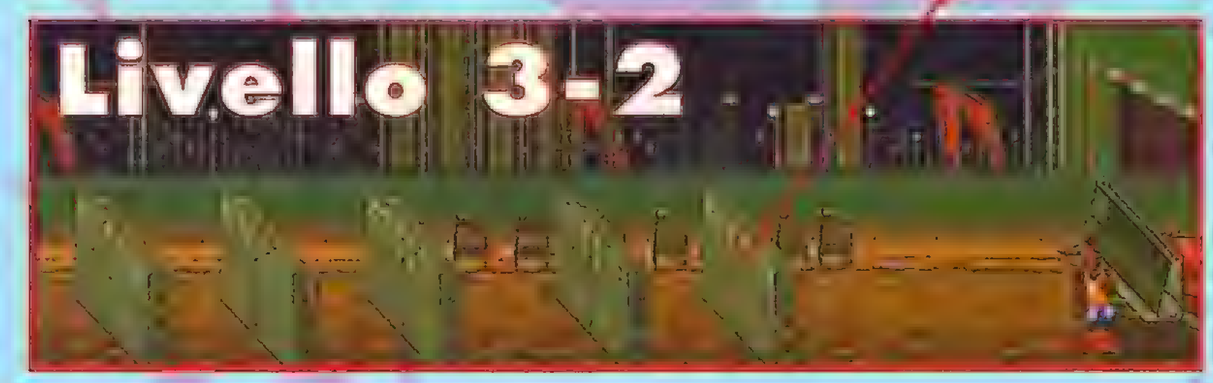


Nel terzo livello vi ritroverete in un palazzo in costruzione. Colpite tutti i barili e raccogliete i vari bonus. Cercate di non stare troppo vicino alle buche se non volete caderci dentro!

Evitate subito i barili che cadono dal soffitto all'inizio del livello e cominciate a picchiare le orde di teppisti che attentano alla vostra pelle. Le cose cominciano a farsi più difficili, quindi aspettatevi qualche ferita in più del solito!

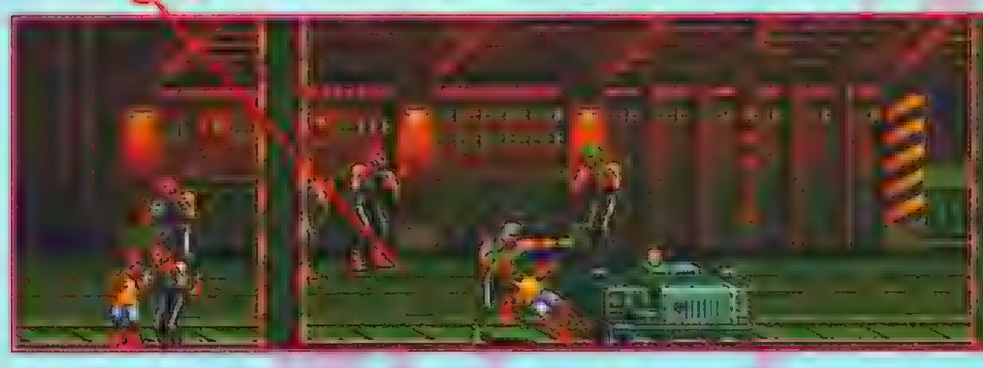
Il guardiano di fine livello si chiama Tiger. Cercate di evitare a ogni costo il suo pugno infuocato o non durerete a lungo! Restate indietro finche non cercherà di colpirvi con un pugno. Evitatelo e avvicinatevi poi con la spranga per dargli una manica di botte! Finitelo con qualche mossa speciale.

Il vostro unico nemico in questa sezione è la vostra velocità. Sfondate tutti i muri il più velocemente possibile usando mosse speciali prima di farvi investire dal caterpillar. Se proprio non ce la fate, date un paio di super-colpi al bestione per rallentarlo.

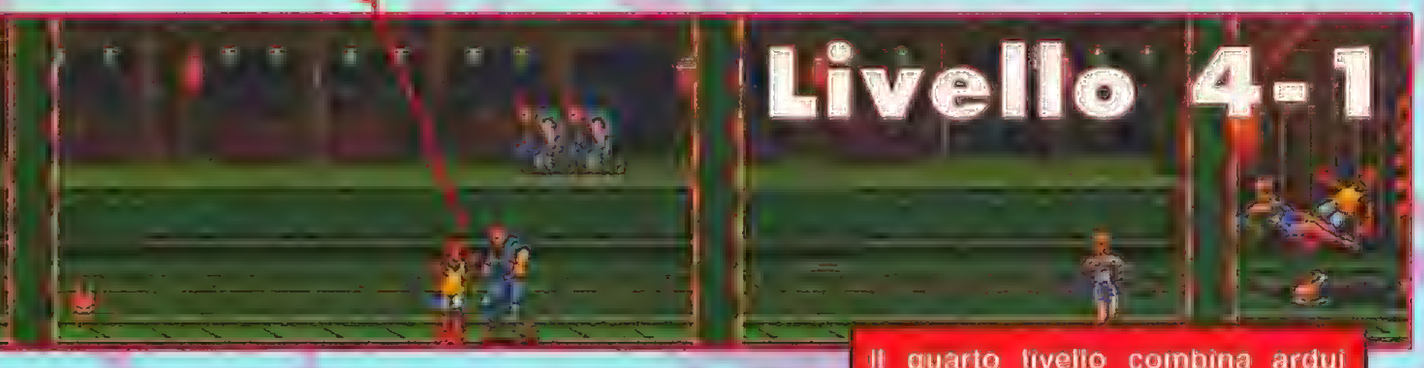


Questi ascensori saliranno di un piano ogni volta che sconfiggerete una ondata di nemici. Cercate di stare sulla sinistra dello schermo, assicurandovi di non combattere troppo vicino al bordo in modo da non poter cadere nel vuoto. Cercheranno di buttarvi giù con ogni mezzo quindi picchiate duro con le combo e i calci. Arrivati in cima, buttate a terra il tipo con la spranga e usate la sua arma per la sezione successiva.

Mentre combattete, cercate di stare nel centro dello schermo in modo da poter anticipare l'arrivo di un tram. Appena lo vedrete, spostatevi immediatamente sulle rotaie opposte in modo da non farvi investire.



Tre nemici vi piomberanno addosso in questo punto. Usate i calci volanti e finiteli con le vostre combo.

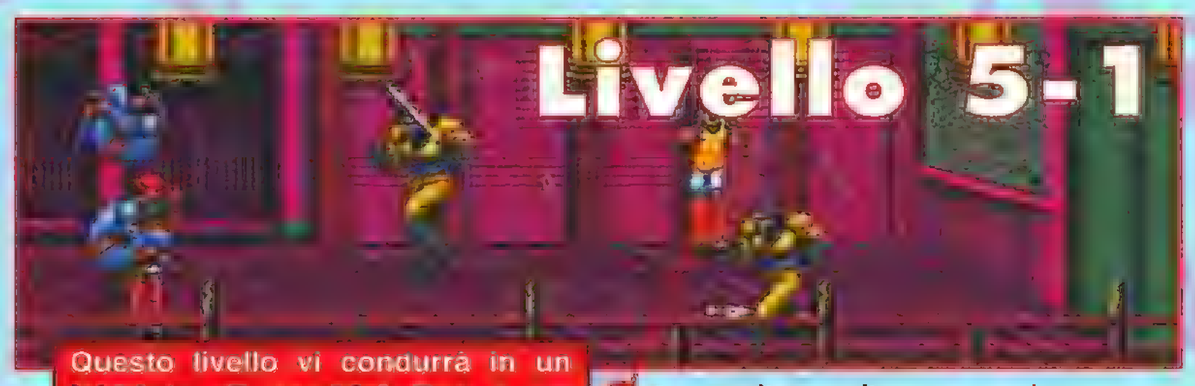


Il quarto livello combina ardui combattimenti e un nuovo pericolo. Le rotaie per terra servono allo scorrimento di tram molto veloci. Se vi fate investire da uno di loro, perderete istantaneamente una vita, quindi concentratevi sul combattimento e schivate i tram in arrivo. Il miglior modo per finire il guardiano è di usare mosse speciali con il giusto tempismo.

Quando sentite il tram arrivare, andate in alto e riparatevi nelle aperture. State anche attenti ai nemici che ne scenderanno.

Livello 4-3

Questo livello ha tre guardiani chiamati Yamato. Vi si scaglieranno contro uno alla volta lanciandovi pericolose shuriken. State attenti e continuate a muovervi in modo da evitare le shuriken prima di tentare di colpire con qualche mossa speciale o spazzata. In questo caso, Skate si rivela la scelta migliore.

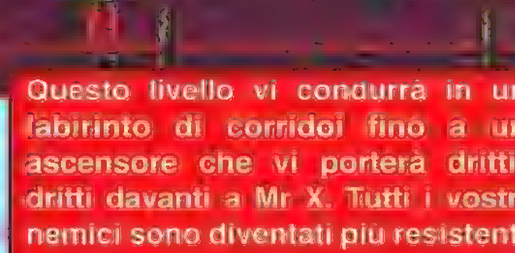


Questo livello vi condurrà in un labirinto di corridoi fino a un ascensore che vi porterà dritti-dritti davanti a Mr X. Tutti i vostri nemici sono diventati più resistenti ora, quindi non mancate nessun bonus di energia o power-up.

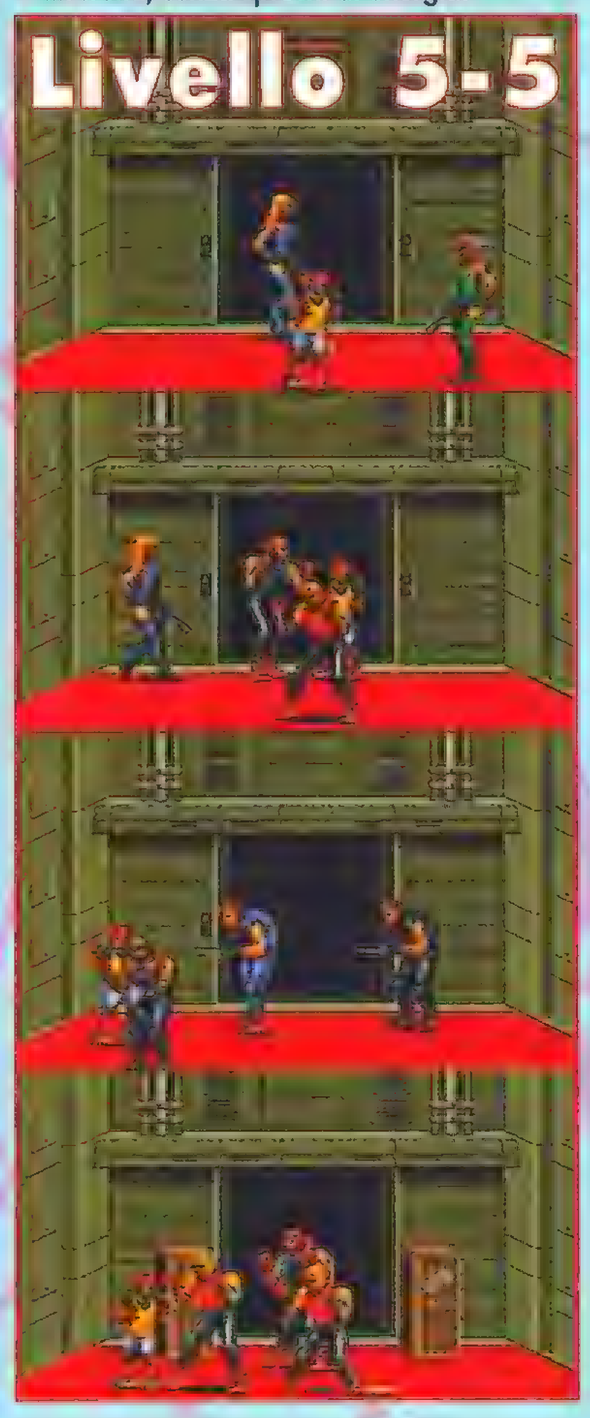
Cercate di raccogliere una spada appena possibile in modo da eliminare questi ninja iin fretta, senza sprechi di energia.

Distruggete questa cassa e arraffatevi subito la vita extra.

MR X



Dopo essere saliti su con l'ascensore incontrerete il temibile Mr. X. Prima di tutto dovrete affrontare le sue guardie del corpo. Sconfiggetele con calci alti e pugni ravvicinati. Quando combatterete contro Mr. X. tenetevi a distanza da lui, e quando vi si avvicinerà, usate mosse speciali per stordirlo e poi avvicinatevi per dargli il colpo di grazia.



Usate pugni diretti e prese per sbarazzarvi di Tiger prima che vi riduca a malpartito.

Distruggete i due busti per raccogliere preziosi power-up, ma tenete sempre d'occhio i nemici che potrebbero colpirvi alle spalle.

HELP

SOMMARIO

NOME DEL GIOCO: Streets of Rage III
TEMPO PER COMPLETARLO: 1 Giorno
NUMERO DEI LIVELLI: 7
DIFFICOLTA': Facilissimo
JOYPAD ROTTI: 3
RISSE IN REDAZIONE CON RANDOM: 1
(si me lo picchia veramente forte)
GIORNI DI CONVALESCENZA: 15 (circa)

Pro Action Replay

Designed and Manufactured by DATEL ELECTRONICS

Energia infinita
FFDF6EØØ34
Vite infinite
FFDF8BØØ2

Il sesto livello vi darà ancora più filo da torcere con numerosi combattimenti ma anche a causa dei raggi laser che vi ostruiranno certi passaggi e che dovrete disabilitare distruggendo alcuni computer. Le cose si fanno sempre più complicate!!!

Livello 6-1 1° Piano

Stanza 1

Questa stanza in realtà è una stanza bonus. Distruggete tutte le casse e raccogliete i vari power-up e bonus prima di entrare nella sala dei computer.

Picchiate la scatola con la freccia che indica verso il basso per fare scendere l'ascensore al piano inferiore.

Eliminate Mr. Gold e Mr. Silver con una serie di combo e calci volanti.

Livello 6-1 2° Piano

Stanza 2

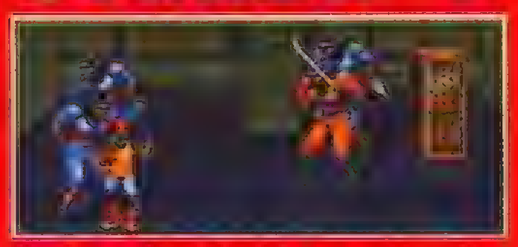
Usate mosse speciali per sconfiggere le ragazze che vi assaliranno prima di precipitarvi a distruggere il computer.

Disattivate il laser prima di uscire se tenete alla vostra pelle!

Raccogliete questa spranga. Vi sarà molto utile per malmenare i vostri nemici e distruggere il computer.

Livello 6-1 3° Piano

Stanza 1



Usate calci rotanti e pugni veloci per sconfiggere i nemici. Fatto questo, distruggete la cassa per recuperare un prezioso bonus di energia.

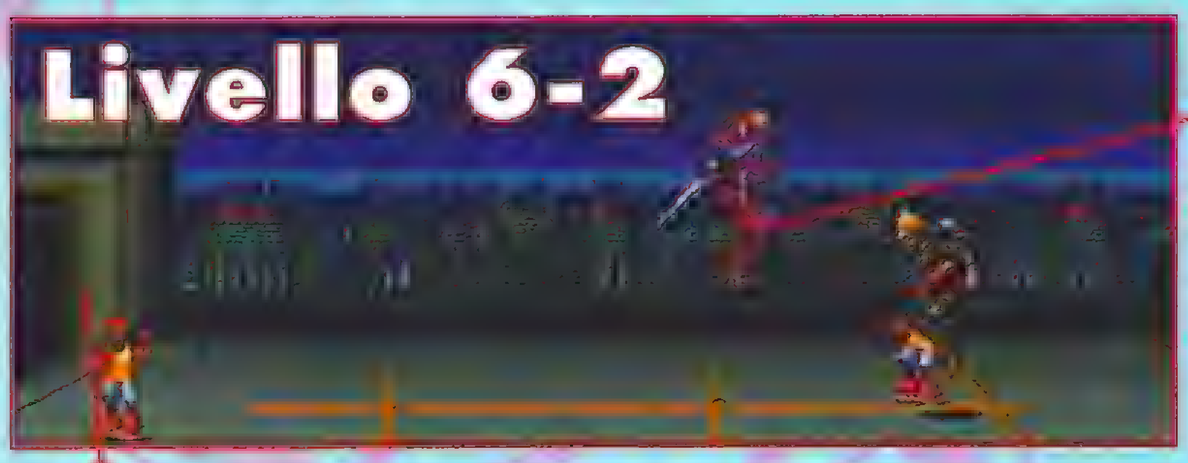
Stanza 2

Eliminate i nemici con mosse speciali e distruggete il computer in modo da disattivare la barriera laser.

Stanza 3

Usate molte combo e prese per annientare i ciccioni qui presenti. State attenti al fascio laser che si muove. Saltate quando vi si avvicina troppo.

Livello 6-2



Questi squallidi individui non conoscono le buone maniere. Vi gironzolano intorno e poi vi cadono addosso in picchiata. Se non siete abbastanza veloci da evitarli, vi afferreranno e vi lasceranno cadere da una certa altezza, causandovi ingenti danni. Il tempismo è molto importante in questo livello. Tirateli giù con dei calci volanti e finiteli con delle mosse speciali mentre sono ancora storditi.

Dopo aver disattivato il laser, potete uscire tranquillamente. Arrivati qui dovrete affrontare il guardiano di fine livello chiamato Jet. Usate le vostre mosse speciali per conciarlo alla peggio!

Distruggete la cassa della posta per recuperare un po' di energia. Questa zona comincia a essere un po' sovrappopolata. Usate mosse speciali al momento giusto per farvi strada efficacemente.

Siete finalmente arrivati all'ultimo e più difficile livello. Dovete farvi strada fino alla casa bianca e salvare il presidente, facendo così fallire gli oscuri piani dello spregevole Mr Big. Avrete bisogno di tutta la vostra energia per raggiungere l'ultimo guardiano. Questa è la seconda volta che incontrerete il velocissimo Shiva. Usate i pugni volanti e le combo finché non sarete circondati. In tal caso, usate mosse speciali e prese per farvi strada. Raccogliete i bonus di energia quando appariranno e cercate qualche arma per darvi man forte.

State molto attenti a Gold, Silver e Bronze. Sono temibili avversari! Evitate i loro proiettili e colpiteli ripetutamente con serie di calci volanti.

Livello 7-1

Una volta dentro la casa bianca, usate le prese per sbarazzarvi dei primi nemici. Una volta eliminata ogni resistenza, distruggete le statue per rifare il pieno di energia e power-up.

Usate sia mosse speciali che prese per sbarazzarvi dei loschi individui che cercheranno di fermarvi. Tenete d'occhio anche il mitra che sparerà ad intervalli regolari.

Questa è l'ultima volta che incontrerete questi tre brutti ceffi. Usate lo stesso metodo visto in precedenza per sconfiggere Gold, Silver e Bronze. Dopo di loro vi aspetta l'ultimo guardiano del gioco.

Livello 7-2

Scontro Finale

Per sconfiggere l'ultimo guardiano avrete bisogno di ogni goccia di energia rimasta. Shiva è molto veloce e potente, quindi aspettatevi un combattimento difficile. L'attacco più micidiale di Shiva è una super-presa, quindi cercate di prenderlo prima che lui lo faccia con voi! Una volta che lo avrete stordito, colpitelo con mosse speciali e continuate a fargli delle prese se volete batterlo. È un po' lunga ma ne vale la pena, o no?

La fine di Mr Big!

Mr Big non ama perdere e per dimostrarlo spaccherà lo schermo del suo televisore con un bicchiere di vino. Comunque sia, Mr. Big è ancora libero e ciò ci fa pensare a un prossimo *Street of Rage IV* che saremo contenti, anche in quel caso, di finire per voi!!!

HELP RANDOM

Rieccoci con le consuete pagine dedicate ai trucchi random e ai codici per Action Replay. A grande richiesta, dopo il grande successo delle mosse di *Mortal Kombat 2* pubblicate nel numero scorso, questo mese potrete trovare numerosi cheat e codici per apprezzare ancora di più l'epico picchiaduro dell'Acclaim.

Rocko's Modern Life

Troddlers

World Heroes 2

Rock'n'Roll Racing

ROCKO'S MODERN LIFE

PASSWORD

Livello 2	COMICS
Livello 3	MELBA-
Livello 4	HIPPO-

THE NINJA WARRIORS

SELEZIONE LIVELLO

Quando le parole "Push Start" lampeggiano sullo schermo del titolo, tenete premuto X e Y e inserite la seguente sequenza, senza lasciarli andare per un attimo: A, B, A, A, A, A, B, B, B, B, A, B, A, B, A, B, A e B. A questo punto apparirà lo schermo di selezione livello. Se volete anche decidere da quale area partire, ripetete il trucco in questa schermata.

WORLD HEROES 2

LOTTATORI EXTRA

Nello schermo dei titoli premete Select, A, Su, R, Su e Select. Iniziate una partita a un giocatore e, nella schermata di selezione del personaggio, premete Select insieme a L per scegliere il nuovo combattente che si chiama Dio (che sia un megalomane?). Se invece premete Select e R potrete utilizzare Neo Geesus (sicuramente un altro megalomane).

ROCK'N'ROLL RACING

UN COLPO IN BANCA

Sarebbe molto comodo iniziare una partita con 999000 dollari, non trovate? Beh, il trucco è semplice: entrate nello schermo Password Option e scegliete il numero di giocatori; accederete quindi al Password Screen. Inserite la password 989Y C02V WS6M nel livello di difficoltà Veteran, oppure J89! C02V WS6M in quello Warrior.

STREET COMBAT

50 CONTINUA

Potrete avere 50 crediti usando questo semplice codice. Quando appare lo schermo dei titoli, selezionate l'Option Mode e premete Start. Nello schermo delle opzioni scegliete Credit Option e premete Select dieci volte. Ora avrete la bellezza di cinquanta continua.

MORTAL KOMBAT 2

UN BEL TRUCCHETTO

Tenete premuti L e R prima di accendere la console e osservate l'animazione che vede protagonisti Kintharo e Goro alle prese con il logo dell'Acclaim.

LAVORO DI SQUADRA

Nello schermo dei titoli, tenete premuti i tasti L e R e pigiate Start. A questo punto, se tutto è andato bene, potrete selezionare quattro personaggi e formare così un imbattibile team.

PER VINCERE CON UN SOLO COLPO

Nello schermo di selezione dei personaggi, inserite la sequenza Giù, Su, Destra, Su, Sinistra e Select. Se la gabola avrà funzionato, sentirete un suono nella musica di sottofondo. Ora potrete battere il vostro avversario con un solo colpo o, nella peggiore delle ipotesi, con due.

SELEZIONE CASUALE DEL LOTTATTORE

Se nello schermo di selezione del personaggio premete Su e Start, la CPU sceglierà per voi il vostro lottatore. Un'ottima sfida per chi conosce abbastanza bene le mosse di tutti i personaggi del gioco.

PER COMBATTERE CONTRO JADE

Nello schermo precedente

all'incontro con il punto interrogativo, dovete vincere senza usare i pulsanti dei colpi e la parata: potete fare uso solamente dei calci bassi. Se ci riuscirete, nello stage successivo affronterete Jade, la sorellina verde di Kitana e Mileena.

PER COMBATTERE CONTRO NOOB SAIBOT

Dovrete essere veramente bravi per incontrare Noob Saibot: è infatti necessario vincere 25 combattimenti, disputando l'ultimo contro un umano. Se ci riuscirete, verrete teletrasportati nella tana di Goro, dove potrete affrontare il pericoloso uomo-ombra.

PER GIOCARE A PONG

Se avete così tanta pazienza da disputare 250 combattimenti, potrete accedere a un gioco nascosto, il famosissimo e preistorico *Pong*. Non è mai troppo tardi per tornare alle origini.

METAL MARINES

SOLDI A VOLONTÀ

Inserite la password CSDP per iniziare la partita con una montagna di soldi a vostra disposizione per comprare armi micidiali. Purtroppo, però, questa gabola avrà effetto solo a partire dal primo livello. Del resto non si può avere tutto dalla vita...

SUPER CONFLICT

SELEZIONE DELLE MISSIONI

Normalmente in questo gioco si può accedere a una missione soltanto dopo aver superato la precedente; con questo codice, potrete accedere immediatamente a tutte le missioni. Quando siete sulla mappa dello scenario tenete premuti i pulsanti L e B, quindi X e Y. Sempre tenendo premuti questi tasti, lasciate andare X e ripremetelo di nuovo. Ora lasciate tutti i pulsanti e guidate la jeep nella zona non illuminata. Premete L e B per saltare alla mappa successiva.

PER CAMBIARE LE ARMI DELLA CPU

Quando affrontate il computer in battaglia, potete cambiare le sue armi premendo ripetutamente il tasto B sul secondo controller prima che spari. Fate diversi tentativi, perché il corretto funzionamento della gabola è questione di tempismo e, a volte, di fortuna.

LHX ATTACK CHOPPER

PASSWORD

LIBIA

Missione 1	CBAAIFC
Missione 2	CBAAQQC
Missione 3	CBAAYHG
Missione 4	CBAAAUE
Missione 5	CDAEIVG
Missione 6	CDAEQWQ
Missione 7	CDAEYXG
Missione 8	CDAEBEA
Missione 9	CDAEJFA
Missione 10	CDAERGA

VIETNAM

Missione 1	CDAEZHA
Missione 2	CDAEBYC
Missione 3	CDAEJVC
Missione 4	CDAERWC
Missione 5	CDAEZXC
Missione 6	CDAEAME
Missione 7	CDAEINE
Missione 8	CDAEQOE
Missione 9	CDCEYOE
Missione 10	CDCEA9G

POLONIA

Missione 1	CDCEI7G
Missione 2	CDCEQ-G
Missione 3	CDCEY-G
Missione 4	CDCEBNA
Missione 5	CDCEJMA
Missione 6	CDCERPA
Missione 7	CDCEZOA
Missione 8	CDCEB9C
Missione 9	CDCEJ7C
Missione 10	CDCER-C

MEGA TURRICAN

LIVELLO SEGRETO

Con questo metodo speciale potrete scoprire un nuovo livello segreto: attraversate il primo livello e prendete tutti i diamanti (se ne lasciate indietro anche soltanto uno, il trucco non funzionerà!). Assicuratevi che le ultime due cifre del vostro punteggio siano due zeri e, quando arrivate all'ascensore che porta verso il basso, non sparate nemmeno a un nemico o il vostro punteggio cambierà: evitateli e basta! Una volta arrivati in fondo, correte a destra per scoprire il livello segreto. Troverete diamanti, power-up, vite-extra, eccetera.

MARKO'S MAGIC FOOTBALL

PASSWORD

Livello 2	HAUNTING
Livello 3	BSTOKE
Livello 4	GUNGETNK
Livello 5	ECTOPLSM
Livello 6	JAWS
Livello 7	GARAGE
Livello 8	TRAFFIC
Livello 9	ELF
Livello 10	KRUSTY
Livello 11	BARREL
Livello 12	CRABTREE

JURASSIC PARK

SEQUENZA NASCOSTA

Andate nel Visitor Centre portando con voi una grossa pietra e una chiave elettronica (keycard) bianca. Piazzate la pietra nel centro del monitor che trovate nella stanza del computer (control room) e godetevi il filmato.

SCHERMATA DEBUG

Per far funzionare questa gabola ci deve essere almeno un uovo nell'incubatrice che si trova nella stanza di WU. Salvate il gioco e uscite dalla stanza di controllo. Premete Start sul secondo joypad fino a che non apparirà un menu, il node jumper, che vi permette di scegliere da quale stage partire

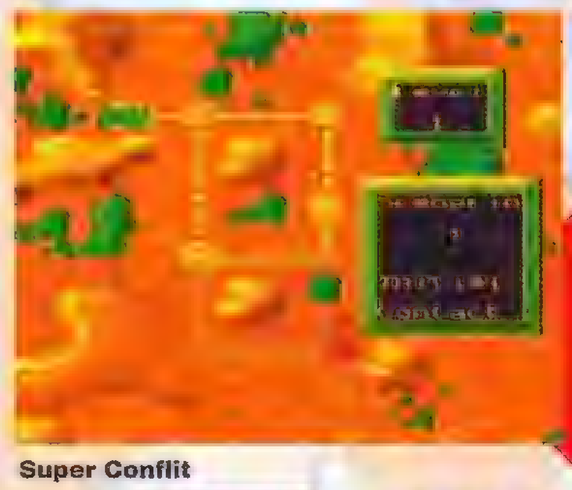
Mortal Kombat 2

Metal Marines

Mega Turrican

Jungle Book

Choplifter


Super Conflit

HELP

F-15 Strike Eagle 2

Marko's Magic Football

Jurassic Park

Monkey Island

Rebel Assault

Microcosm

con il primo joypad, mentre se premete Start accederete a un secondo menu, il JP-CD Video Sequences, con il quale potrete vedere tutte le sequenze in FMV del gioco.

MONKEY ISLAND

PASSWORD
PRIMA PARTE
3076
3176
3177
3377
3777
SECONDA PARTE
6200
6297
6377
2323
TERZA PARTE
9430
9433
1436
8742
7310
7377
PARTE FINALE
9898
8989

SEWER SHARK

PER CONTINUARE
Una volta che avrete raggiunto Exterminator o Beach Bum, premete A, C e Start nello schermo del Game Over per continuare indisturbati la vostra partita.

REBEL ASSAULT

PASSWORD
LIVELLO EASY

Missione 2	BOSSK
Missione 3	ENGRET
Missione 4	RALRRA
Missione 5	FRIJA
Missione 6	LARRA
Missione 7	DERLIN
Missione 8	MOLTOK
Missione 9	MORAG
Missione 10	TANTISS
Missione 11	OSWAFL
Missione 12	KLAATU
Missione 13	IRENEZ
Missione 14	LIANNA
Missione 15	PAKKA
Missione 16	NORVAC

LIVELLO NORMAL

Missione 2	BOTHAN
Missione 3	HERGLIC
Missione 4	LEENI
Missione 5	THRAWN
Missione 6	LWYLL
Missione 7	MAZZIC
Missione 8	JULPA
Missione 9	MORRT
Missione 10	MUFTAK
Missione 11	RASKAR
Missione 12	JHOFF
Missione 13	ITHOR
Missione 14	UNWAK
Missione 15	ORLOCK
Missione 16	NKLLON3

LIVELLO HARD

Missione 2	BORDOK
Missione 3	SKYNX
Missione 4	DEFEL
Missione 5	JEDGAR
Missione 6	MADINE
Missione 7	TARKIN
Missione 8	MOTHMA
Missione 9	GLAYYO
Missione 10	OTTELZA
Missione 11	RISHII
Missione 12	IZRINA
Missione 13	KARRDE
Missione 14	VONZELL
Missione 15	OSSUS

MICROCOSM

ENERGIA INFINITA
Iniziate una partita e mettete il gioco in pausa. Tenete premuti i quattro pulsanti colorati e fate ruotare la croce direzionale in senso antiorario per alcune volte, fino a che non udirete un suono. Riprendete una partita e godetevi i piaceri dell'invulnerabilità.

OUT OF THIS WORLD

GIOCO NASCOSTO
Siete dei nostalgici potreste apprezzare questo trucco che vi permette di giocare con una particolare versione di *Breakout* che si chiama *Stalactites*. Provate a inserire la password BRGR e incrociate le dita, perché questa gabola potrebbe non funzionare su tutte le versioni del 3DO, nel qual caso si resetterebbe la macchina.

WOLFENSTEIN 3D

SALTO LIVELLO
Premete 4668 in qualsiasi momento della partita per saltare alla fine del livello corrente. In questo modo potrete raggiungere in men che non si dica la fine del gioco.
SELEZIONE LIVELLO
Nella schermata di caricamento/inizio partita, tenete premuti i pulsanti 1, 3, 7 e 9 fino a che non apparirà la schermata di selezione livello. A questo punto potete scegliere la missione e il livello di partenza.
MUSIC TEST
Non si tratta di una vera e propria gabola, ma vi permetterà di giocherellare con le musiche del gioco. Tenete premuto il tasto # durante l'accesione della console e non lasciatelo fino a che non appare una schermata in cui potrete scegliere la canzone che volete sentire.
INVINCIBILITÀ
Premete 4668 in qualsiasi momento del gioco per diventare invincibili. Se poi volete tornare alla normalità, inserite nuovamente il codice.
IL PIENO DI TUTTO
Se invece premete 4996, riceverete tutte le armi e le chiavi che possiate desiderare, inoltre avrete il 100% di health. Potete utilizzare questo codice tutte le volte che volete per fare il pieno di power-up.
UN PO' DI CODICE
Se siete interessati al lavoro di programmatori, potreste trovare invitante questa gabola: inserite la sequenza 4877 e vedrete in alto a sinistra le righe di codice del programma. Vi avvisiamo, però, che non le troverete molto utili.

HELP

CODICI ACTION REPLAY

MORTAL KOMBAT 2

FFB6230078	Energia infinita 1° giocatore
FFB7130078	Energia infinita 2° giocatore
FFF4570015	Crediti infiniti
FFAB960099	Tempo infinito
FFAAC1000X	Per combattere con lo sfondo X
FFAABF000X	Per combattere nel livello X
00606E60FE	Pausa quando la scheda è abilitata
FFEEA40099	Il 1° giocatore ha 99 match vinti
FFEEA60099	Il 2° giocatore ha 99 match vinti
FFF0250011	Mostra sempre il messaggio della fatality
00661A5555	Tempo infinito per fare la fatality

SUB TERRANIA

04C74860B6	Vite infinite

BATMAN - REVENGE OF THE JOKER

FF3FF60008	Vite infinite
FF97860008	Capsule d'energia infinite
FF5D01000X	Il gioco ha inizio dal livello X

TAZMANIA

FFD0370002	Chilli pepper infiniti
FFD45B0003	Vite infinite
FFD02100XX	Salta al livello/sezione XX
FFD4BC000C	Energia infinita

TOKI

FF1B860005	Vite infinite
FF1B830059	Tempo infinito
FF1B8AXXYY	Salta al livello XX, round YY

JAMES POND 3

FFFAA10003	Vite infinite

HOOK

FFDD700006	Vite infinite
FFDD850059	Tempo infinito

CAPTAIN AMERICA AND THE AVENGERS

FF9E810007	Continua infiniti 1° giocatore
FF9F570007	Continua infiniti 2° giocatore

HUMANS

FF081900XX	Salta al livello XX

CASTLEVANIA BLOODLINES

0001F04500	Per giocare con la cartuccia americana con il MD europeo
0001F04A00	Per giocare con la cartuccia americana con il MD jap
FFFB2F0006	Vite infinite
FFFB0E0063	Armi speciali infinite

WIZ'N'LIZ

FF07070003	Vite infinite 1° giocatore
FF08AF0003	Vite infinite 2° giocatore

KING OF THE MONSTERS

FF3B8D0009	Potenza infinita
FF3B37003C	Energia infinita

SUNSET RIDERS

FFB0990004	Vite infinite
FFB0990003	Energia infinita

TERMINATOR 2

FF80CA0004	Vite infinite
FF80190025	Missili infiniti 1° giocatore

SONIC 2

FFEE100008	Per accedere a una zona nascosta
FFFE110000	

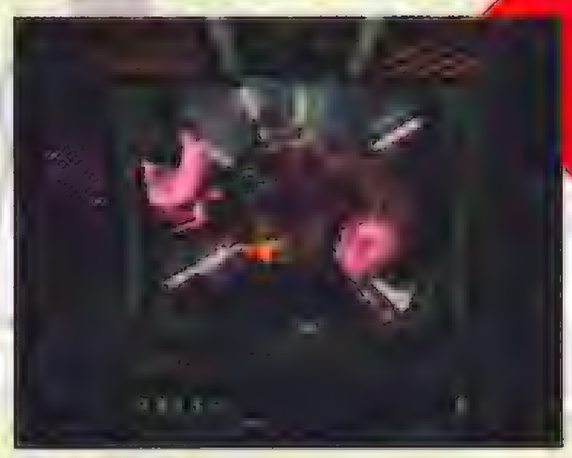
MORTAL KOMBAT 2

80870CA1	Inserire questo codice prima di uno dei seguenti
7E2EFAA1	Energia infinita 1° giocatore
7E30A8A1	Energia infinita 2° giocatore
7E2EE405	Modalità a 2° giocatori speciale
7E022E08	Tempo infinito
7E3286XX	Il giocatore ha vinto XX match
7E32820X	Per combattere nel livello X
7E2EF60X	Seleziona il personaggio del 1° giocatore (lottatori nascosti compresi)
7E30A40X	Seleziona il personaggio del 2° giocatore (lottatori nascosti compresi)
83A74480	Tempo infinito per fare la fatality
85D78600	Per combattere in uno scenario nero
85E31B00	Tutti i personaggi sono delle ombre nere

SUPER STREET FIGHTER 2

7E06910E	Velocità turbo
7E1D3F0A	Velocità turbo
7E059C01	Velocità turbo extra 1° giocatore
7E07DC01	Velocità turbo extra 2° giocatore
7E053602	Il 1° giocatore cambia di

Out of This World



Sewer Shark

Tazmania

James Pond 3

Wolfenstein 3D

Captain America

HELP

Sunset Riders

	colore quando viene colpito
7E077602	Il 2° giocatore cambia di colore quando viene colpito
7E053430	Super salto 1° giocatore
7E077430	Super salto 2° giocatore
7E06A701	Fireball facili 1° giocatore
7E08E701	Fireball facili 2° giocatore
7E053190	Energia infinita 1° giocatore
7E077190	Energia infinita 2° giocatore
7E05EA00	Il 1° giocatore fa le mosse speciali in aria
7E082A00	Il 2° giocatore fa le mosse speciali in aria
7E059B01	Il 1° giocatore è invisibile
7E07DB01	Il 2° giocatore è invisibile
7E05D300	Autofire 1° giocatore
7E081300	Autofire 2° giocatore
7E05D002	Il 1° giocatore vince con un solo round
7E05E609	Fire ball di Ryu veloci (1° giocatore)
7E082609	Fire ball di Ryu veloci (2° giocatore)
7E052401	Recupero di energia dopo una fire ball (1° giocatore)
7E076401	Recupero di energia dopo una fire ball (2° giocatore)
7E066E00	Il 1° giocatore non viene mai stordito
7E08AE00	Il 2° giocatore non viene mai stordito
7E053702	Il 1° giocatore ha il Dragon Punch e l'Hurricane Kick combinati
7E077702	Il 2° giocatore ha il Dragon Punch e l'Hurricane Kick combinati
7E053706	Il 1° giocatore usa la mossa della fire ball normale per quella rossa
7E077706	Fire ball rossa invece di quella normale (2° giocatore)
7E053700	Ryu ha solo gli hadoken normali (1° giocatore)
7E077700	Ryu ha solo gli hadoken normali (2° giocatore)
7E08110X	Il 1° giocatore affronta sempre lo stesso avversario
7305D10X	Il 2° giocatore affronta sempre lo stesso avversario
7E052B01	Mosse speciali lente per il 1° giocatore
7E052C01	
7E076B01	Mosse speciali lente per il 2° giocatore
7E076C01	

Wiz'n'Liz

Sonic 2

Cool Spot

Super Street Fighter 2

Mortal Kombat 2

GAME power

help

COLLEZIONE COMPLETA

Con questo numero finisce la collezione 1994 degli Help di GP. Ecco di seguito il sommario dell'intera raccolta:

HELP N°1
Global Gladiator - MD
The Lost Viking - SNES

HELP N°2
Street Fighter 2 Turbo - SNES
Mortal Kombat - MD
Streets of Rage 2 - MD

HELP N°3
Alien³ - SNES
Jungle Strike - MD

HELP N°4
Cool Spot - MD
Jurassic Park - MD-SNES

HELP N°5
Zelda 1°Parte - GB
Super Mario All Stars - SNES
Aladdin - MD

HELP N°6
Zelda 2°Parte - GB
Shadowrun - SNES

HELP N°7
Sonic 3 1°Parte - MD
Sonic Spinball - MD
Gods - MD - SNES

HELP N°8
Sonic 3 2°Parte - MD
Super Empire Strikes Back 1°P. - SNES

HELP N°9
Sonic 3 3°Parte - MD
Robocop VS Terminator - MD
Super Empire Strikes Back 2°P - SNES

HELP N°10
Zelda 3 - SNES
Mortal Kombat 2 - MD - SNES

HELP N°11
Sub Terrania - MD
Bubba'n'Stix - MD
Streets of Rage - MD

Casa: ELECTRONIC ARTS
N°Giocatori: 1
Continua?: PASSWORD
Livelli di difficoltà: 1

POPULOUS II

Populus 2 è un titolo che ha fatto impazzire i possessori di Amiga e PC. Ora, finalmente, anche i possessori Super Nintendo potranno cimentarsi nella lotta per la conquista del potere supremo. Ma facciamo un balzo indietro nel tempo: voi siete un semi-dio dotato di immensi poteri e decidete di intraprendere un viaggio sul monte Olimpo per incontrare vostro padre Zeus ed essere riconosciuto come divinità. Quest'ultimo, una volta giunti al suo cospetto, vi rispedisce nel mondo degli umani (non è così facile entrare a far parte della famiglia). E così decidete di ottenere quel posto a tutti i costi, affrontando una ad una tutte le divinità dell'Olimpo. Il gioco vi mostrerà la mappa del mondo che farà da campo di battaglia e un'immagine con il nome della divinità che dovrete affrontare. Inoltre leggerete le informazioni sulle armi che potrete utilizzare e sulla loro potenza distruttiva. Tutto quello che dovrete fare è proteggere la parte di popolazione che ha deciso di eleggervi come sua divinità, a discapito, naturalmente, di quella del vostro avversario. Più la popolazione aumenta e più potere avrete a vostra disposizione per scatenare tempeste di fuoco, maremoti e altri disastri biblici. Lo scopo finale del gioco è quello di sterminare la popolazione avversaria e, di conseguenza, privare totalmente la divinità nemica dei suoi poteri. Più il gioco progredirà più potenti diventerete... ma arrivare fino a Zeus non sarà un'impresa da poco!

• *Amarok*

Si ringrazia Newel (MI)

Oltre alle solite schermate fisse, il gioco si avvale di un sistema di controllo che risente della mancanza del mouse

POPULOUS 2

Il gioco non presenta nessuna innovazione rispetto alle precedenti versioni già uscite, ma non si tratta assolutamente di una pecca, perché aveva già raggiunto la perfezione. L'unico vero difetto non è dovuto al gioco, ma al sistema di controllo per gestire il puntatore: il joypad rende il movimento lento e impreciso. Tenete conto, dunque, che se avete la fortuna di poter giocare questo titolo con un mouse compatibile, il voto è da considerarsi più alto di cinque o sei punti, grazie a una gestione più comoda e immediata di tutte le opzioni presenti su schermo. Per il resto, si tratta comunque di un titolo certamente più che valido, e sono sicuro che vi garantirà ore di divertimento, anche rigiocandolo dopo molti anni dal suo acquisto. Inoltre la difficoltà di raggiungere Zeus sull'Olimpo e di vederlo finito aumenta di molto la sua longevità.

AGIRE & PENSARE
A O O O O P

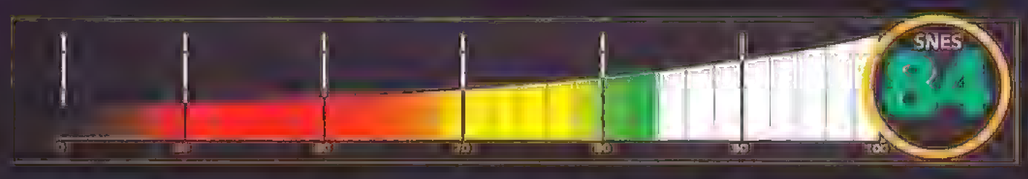
SUPER NES

GIOCABILITÀ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Si sente molto la mancanza di un mouse come sistema di controllo del puntatore

GRAFICA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

SFIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Arrivare alla sfida finale vi farà sudare le proverbiali sette camicie

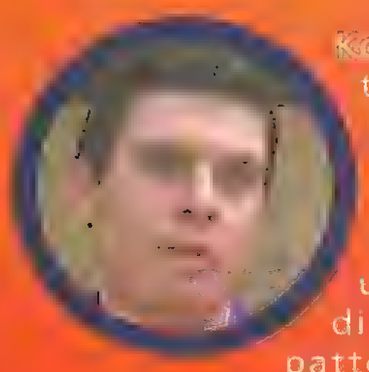
SONORO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Niente di particolare, musiche ed effetti sono accettabili



SOTTO CONTROLLO

PIATTAFORME

Casa: KONAMI
N°Giocatori: 1
Continua?: Sì
Livelli di difficoltà: 3



SPARK

Ecco un ottimo modo per usare una coda decisamente ingombrante.

Konami ha capito che, trasferendo su altro formato i suoi migliori successi, può fare un bel mucchio di quattrini. A patto, si capisce, che la conversione sia fatta come si deve. Nel caso di *Sparkster* ci troviamo di fronte a un'ottima conversione, anzi, a un ottimo gioco, dato che non si può proprio parlare di conversione: il gioco è del tutto differente da quel *Rocket Knight Adventures* da cui è tratto il protagonista. Tutto è cambiato: la struttura dei livelli, i nemici, la grafica - notevolmente migliorata - il sonoro...

In realtà siamo di fronte a un altro gioco che ricorda l'originale su Mega Drive solo per la presenza dello stesso personaggio, Sparkster appunto, e per la struttura di gioco, un platform d'azione che si sviluppa per nove lunghi livelli. Sparkster dovrà liberare una piacente principessa dalle grinfie del cattivo di turno ma il suo compito non sarà assolutamente facile a causa delle numerosissime trappole disseminate lungo il percorso. Sparkster dovrà vedersela, oltre che con le immancabili truppe a piedi, armate di spade, lanciafiamme e mitragliatrici, con boss di fine e di metà livello enormi e dannatamente difficili da superare: provate a far mordere la polvere al granchio meccanico del secondo livello senza emettere meno di una quindicina di imprecazioni. Al solo pensiero che dovrete affrontare tutta questa marmaglia con una misera spada, anche se colpisce a distanza, fa venire la nostalgia di un bel fucile al plasma! Comunque non disperate: a vostra disposizione ci sono numerose mosse speciali (vedi box).

POWER GAME

Sparkster dovrà affrontare nemici grandi e grossi, ma la sua armatura lo affiancherà in questa impresa titanica.

UN OPOSSUM DA GUERRA

Se premete il tasto L o il tasto R Sparkster si produrrà in una capriola d'attacco rispettivamente a sinistra o a destra. Sparkster, distruttivamente vostro.

Ho il sospetto che stiate guardando dalla parte sbagliata

CARICATE, PUNTATE, FUOCO!

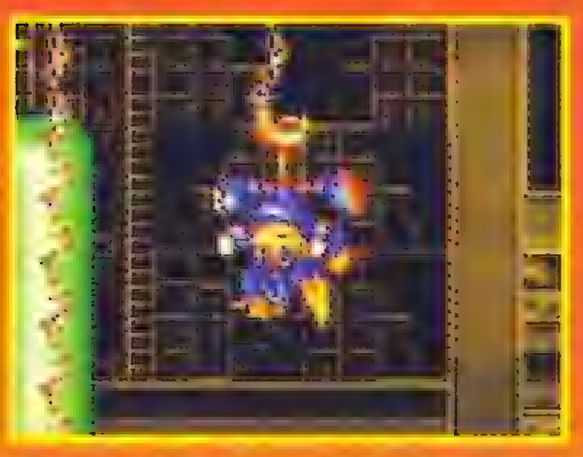
Come già accadeva in *Rocket Knight Adventures*, *Sparkster* ha sulle spalle un comodissimo jet-pack con il quale può saettare in aria o compiere delle mosse d'attacco belle distruttive. Per compiere queste azioni dovrà semplicemente tenere premuto il tasto che aziona la spada fino a caricare del tutto l'indicatore posto in alto sullo schermo e poi rilasciare il bottone, premendo nel contempo il pad nella direzione in cui si vuole dirigere.

KSTER

Torniamo alla descrizione del gioco: i livelli, tutti disegnati splendidamente, offrono ambientazioni tra le più varie. Si va da raid all'interno di enormi astronavi nemiche a viaggi in impianti meccanici, passando per le tradizionali foreste, città e miniere. Quello che non varia mai è l'ardore con cui i nemici vi zompano addosso. Per fortuna la manovrabilità del nostro amico opossum è tale da permettervi le acrobazie più ardite il loro successo dipende solo dalla vostra abilità. Ricordate che, per quanti avversari abbiate addosso, le mosse speciali che potrete effettuare vi permetteranno di togliervi d'impaccio in molte occasioni. Durante il gioco potrete trovare dei simboli che vi regaleranno una vita - di rado, molto di rado - oppure dei cristalli rossi, dovrete raccoglierne ben 100, che serviranno allo stesso scopo. Spesso la "raccolta" dei cristalli vi porterà in cima ad alti alberi o in stanze segrete alle quali si accede abbattendo pareti sottili o intrufolandosi attraverso aperture nascoste.
La musica è davvero eccellente Chitarra elettrica, percussioni e basso come in un concerto rock, ma questa volta non avrete proprio il tempo di applaudire.

• *Paddy*

Ecco in azione il famoso attacco volante di Sparkster



La vostra rana spesso vi tirerà fuori da situazioni difficili

SPARKSTER

Quando si tratta di recensire un gioco del genere, di solito in redazione si sgomita perché esaltati da comunicati stampa, foto e prove in fiera. Una volta conquistato l'onore, e l'onere, di recensire il titolo, si ringrazia la dea bendata che ci ha dato in sorte il compito. *Sparkster* è grande! Il ritmo di gioco, pur non essendo troppo veloce, è settato alla velocità giusta e acchiappa il giocatore per la collottola e non lo lascia andare per lo meno fino a quando non ha superato almeno un livello, impresa questa non agevolissima a causa della difficoltà alquanto elevata. E per una volta la mancanza dei continua infiniti si fa quasi rimpiangere... La grafica è ottima, non ci sono rallentamenti di sorta, e il sonoro vi farà correre al negozio piu vicino per farvi acquistare un cavo per collegare il vostro SNES allo stereo. Rock puro, figlioli, con il vostro entusiasmo che cresce, cercando di contrastare le assatanate orde nemiche. Non perdetevi *Sparkster*: qualunque possa essere la vostra colpa questa punizione sarebbe eccessiva.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

SUPER NES

GIOCABILITÀ

Questo è il primo di quattro nove, ma non potrebbe essere diversamente dato che la giocabilità è eccelsa

GRAFICA

SFIDA

Brrr... Tosto: tostissimo, quasi impossibile da finire al livello Hard. Per fortuna (?) non si può continuare all'infinito

SONORO

SNES 91

SOTTO CONTROLLO

Casa: ELECTRONIC ARTS
N°Giocatori: 1-4
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 3

Le squadre rientrano velocemente verso il centro del campo, i "Fast Break" (contropiedi) sono all'ordine del giorno in *NBA LIVE '95*.

Quando l'azione si sposta verso la parte sottostante del terreno di gioco, si hanno alcuni problemi nel visualizzare i giocatori, i propri e quelli avversari, che vanno a finire dietro il tabellone.

NBA LIVE 95

Per poter parlare di videogiochi bisogna essere di larghe vedute. Insomma, bisogna avere diversi punti di vista, saperli ponderare.
Un cavallo, dotato di paraocchi, non potrebbe farlo, per esempio. Non potrebbe farlo nemmeno mia madre, ma questo per partito preso. Se, invece, si cercasse di portare il punto di vista dei recensori verso un'unica, singola direzione, allora dovremmo chiedere all'Electronic Arts di farlo.
Dopo l'incredibile successo di *Fifa International Soccer*, sembra che la EA si sia completamente (anche se non è proprio così) dedicata a realizzare simulazioni sportive che adottino quel tipo di visuale isometrica in treddì.
Non che la cosa risulti spiacevole, anzi. Sembra proprio che l'uovo di colombo delle simulazioni sportive di squadra sia stato finalmente scoperto. Oltre a questo, peraltro eccellente, *NBA Live '95*, presto troveremo nei negozi *Rugby World Cup 1995*, altro titolo che sfrutta appieno la visuale di *Fifa Soccer*. Che ci volete fare. È la moda del momento.
Passando ora direttamente a parlare del gioco in questione, possiamo dire che il fantastico quintetto NBA è ritratto perfettamente anche in questo caso. Sono disponibili tutte le squadre NBA, con tutti i giocatori ufficiali del campionato. Tutti i più importanti allenatori [illegible]

LA CLASSE NON È ACQUA

Alcune schiacciate ricordano, alla lontana, *NBA Jam*, ma stavolta non ci saranno retine che si incendiano o salti di dieci metri.

quale si potrà, previo un buon piazzamento, partecipare ai play off finali. Le opzioni disponibili sono moltissime. Si parte con la classica scelta di una partita più "arcade", senza falli, stanchezza dei giocatori e via dicendo, il che può rendere la partita più divertente, ma meno vicina alla realtà. La sezione più interessante rimane comunque la partita. Quest'ultima, come già detto, viene vista con il campo in sezione, i cinque giocatori, ben caratterizzati, si muovono con degna fluidità su di esso, effettuando passaggi smarcanti, schiacciate spettacolari (anche se ben lungi da quelle di NBA Jammiana memoria). *NBA Live '95* ha dalla sua il vantaggio di fornire un'eccellente simulazione di questo sport. Non è semplicemente un gioco arcade, quindi si ritrova a essere più adatto per coloro i quali prediligono l'aspetto "reale" di un campionato rispetto al semplice gioco divertente ma fine a se stesso. Ancora una volta la EA non ha deluso, ma dipende da voi se dare o meno fiducia a un titolo come questo, sicuramente curato e ben realizzato ma meno "giocoso" del solito.

• Random

Si ringrazia Halifax MI

La visuale del campo di gioco è stata presa in prestito da Fifa Soccer, ma anche se lo sport cambia il risultato rimane pressoché ottimo.

NBA LIVE '95

Di giochi di basket che rispettassero più l'aspetto simulativo che quello prettamente arcade, non si può dire che ce ne fossero molti sul mercato e, quanto meno, quelli che avevano cercato di farlo avevano fallito piuttosto miseramente. *NBA Live '95* è una piacevole sorpresa. Riesce infatti a raccogliere l'aspetto spettacolare di questo sport, non dimenticandosi quello simulativo, rendendo il gioco decisamente appassionante. Non so quanti di voi sono disposti ad affrontare 82 partite consecutive (ma è possibile simularle, volendo) prima di giungere ai play off, ma riconoscere le caratteristiche sul campo dei propri giocatori, combattere per quel canestro in più che ci permetterebbe di superare la squadra sopra di noi in classifica è sicuramente un'emozione in più. Se poi preferite il gioco arcade, no problem, basta settare l'opzione et voilà. Un titolo degno di ogni rispetto, nello stile EA. Un solo piccolo difetto. Giocando verso il basso del campo, a volte i vostri giocatori spariscono dietro il tabellone, ed è difficile effettuare passaggi smarcanti. Dovrete abituarvi.

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

SUPER NES

GIOCABILITÀ

Decisamente buona. Ottimo il controllo dei giocatori, anche se a volte l'azione diventa piuttosto confusionaria.

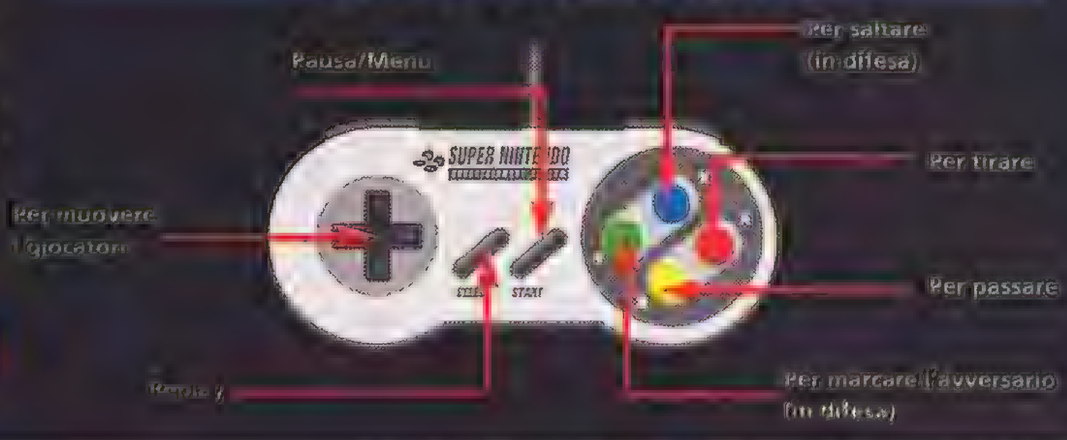
GRAFICA

SFIDA

SONORO

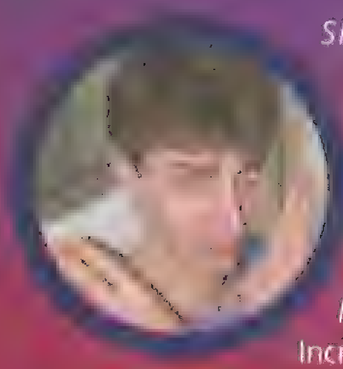
SNES 83

SOTTO CONTROLLO



PICCHIADURO

Casa: DELPHINE
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 3

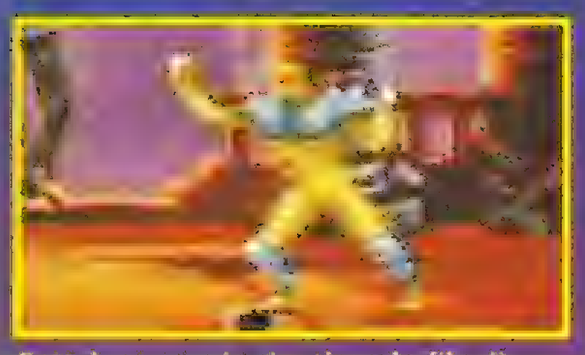


Shaq Fu sta per *Shaquille O'Neil Kung Fu*, l'ultima fatica di casa Delphine, autotrice dei famosissimi *Another World* e *Flashback*.

Incredibile ma vero, la casa d'oltralpe ha deciso di creare un picchiaduro nel più puro stile *SF2* usando le routine dei giochi che l'hanno resa famosa. Il risultato? Sorprendente!

Nei panni di Shaquille O'Neil, il noto giocatore americano di basket, dovete salvare un bambino di nome Nezu, rapito dall'infame Sett, abitante di una vicina dimensione parallela. Il varco dimensionale si trova in un piccolo negozietto dove un vecchio vi aspetta, apparentemente da molto tempo, e vi racconta una storia incredibile di magia e voodoo. Un po' dubbiosi ma anche frettolosi, dato che la sera stessa dovete

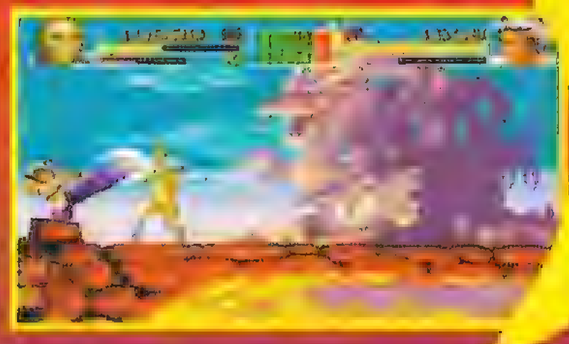
Beast si prepara a ricevere un attacco, i suoi artigli sono micidiali in difesa.



Sett, la mummia che tiene le fila di tutte le losche trame del gioco.

SHAQ FU

Rajah contro Sett. Il principe dalle scimitarre gemelle dovrà mettercela tutta per sconfiggere la mummia...



Shaq sul terreno preferito da Mephis le cose sembrano mettersi male.

MA CHE STORIA È?

Pare che nella versione originale di *Shaq Fu* ci fossero più avversari, successivamente tolti per mancanza di spazio sulle EPROM da 16 Mbit. Alcuni di voi si domanderanno: "perché cavolo non hanno usato una cartuccia da 24 Mbit?". Beh... pare che le schede 24 MBit costino uno sproposito e che in quel caso il gioco avrebbe avuto un costo troppo elevato. La Delphine ha preferito "tagliare" il suo gioco per farlo stare in una cartuccia da 16 Mbit. Mah...! Pare che nella versione Mega Drive ci siano tutti gli avversari originali... Speriamo!

IL SECONDO MONDO

Dopo avere varcato il portale interdimensionale vi ritroverete su quest'isola dall'atmosfera irreale, dove vi aspettano 6 temibili lottatori.

SETT

È lui, il viscido responsabile del rapimento di Nezu. Lancia tremende bolle di energia ed è capace di teletrasportarsi e di colpirvi.

KAORI

Metà donna e metà tigre, è molto veloce e abile. Quando comincia a saltellare per lo schermo diventa difficile agguantarla.

RAJAH

È il principe di queste terre. Sa usare la sciabola come nessun altro e conosce alcuni trucchi piuttosto cattivelli.

BEAST

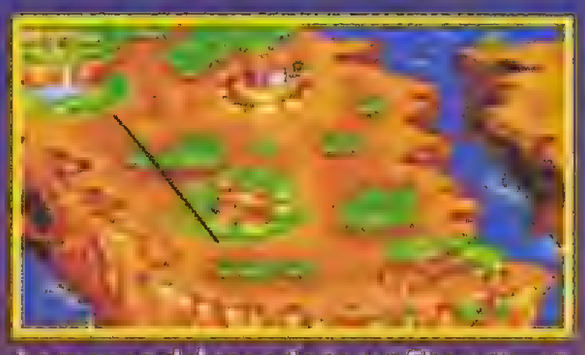
Bleah! È proprio un animale! Le sue braccia sproporzionate e dotate di artigli possono causarvi notevoli danni, per non parlare del suo "pesante" alito.

VOODOO

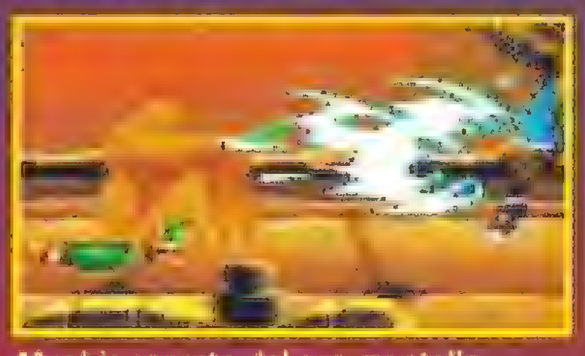
Voodoo è una vera e propria sacerdotessa voodoo. Può si trasformarsi in lupo. Uno dei suoi attacchi più strani consiste nel colpire infilando un ago in un pupazzetto che vi assomiglia.

MEPHIS

È brutto, cattivo e fa abbondante uso della magia. Dai suoi amici (ma soprattutto nemici) si fa chiamare Morte!!! Lancia micidiali scosse di energia in mille forme diverse.



La mappa del mondo in cui Shaq dovrà ritrovare la piccola Nezu.



Mephis coperto dal suo mantello marrone scarica la sua potenza.

giocare un'importante partita, decidete di attraversare il portale. Scoprirete presto che le parole del vecchio erano fin troppo veritiere...

Dopo aver capito il perché, potete finalmente cominciare a picchiare a più non posso. Una volta arrivati nel secondo mondo, potrete guidare il nostro amico Shaq sulla mappa, per raggiungere la piramide nella quale si cela l'ignobile Sett. Per malmenare tutti i suoi tirapiedi avete a disposizione 2 pulsanti per i calci (forti o rapidi), 2 per i pugni (idem), uno per prendere per i fondelli l'avversario e un altro per correre. Combinando questi tasti con le varie direzioni del joypad otterrete numerose colpi diversi (potete anche infierire su un avversario a terra), un po' come in *Panza Kick Boxing* che forse alcuni di voi ricordano ancora. Gli incontri si svolgono nell'ormai classica formula 2 round su 3 con limite di tempo. Nessuno degli avversari che affronterete è umano, quindi dovrete aspettarvi trasformazioni e magie occulte. Fortunatamente anche voi, nel passaggio dimensionale, avete guadagnato qualche potere (e cioè mosse speciali). Tecnicamente il gioco è un vero capolavoro. Le palette di colori utilizzate sono fantastiche e le animazioni dei vari personaggi sono incredibilmente belle. C'era da aspettarselo, visto che è sempre stata una caratteristica predominante di tutti i giochi targati Delphine.

• **Dupont**

Si ringrazia Halifax - MI

Shaq è in strada, ancora non sa che tra poco il suo destino cambierà!

SHAQ FU

Che peccato! *Shaq Fu* aveva quasi tutti i requisiti per diventare un Powergame: una grafica spettacolare, un sonoro decente, un'animazione da sballo, una giocabilità ottima e una trama coinvolgente. Eppure non riesce a superare la fatidica barriera dei 90% che lo piazzerebbe sul podio insieme a *SF2* e *MK2*! Le ragioni? Beh, innanzitutto gli avversari che dovrete affrontare sono un po' pochini (solo 6!!!). Secondo, sembra che per eseguire le mosse speciali non sia sufficiente eseguirle alla perfezione ma sia necessario avere anche un tempismo perfetto (notare che il computer fa un uso sproporzionato di mosse speciali, sempre al momento più inopportuno per voi!). Terzo, il metodo di controllo non è molto intuitivo e vi ci vorrà parecchia pratica prima di abituarvi. Peccato, perché per il resto il gioco si meritava il Powergame alla grande. Aspettiamo la versione Mega Drive con ansia sperando (vedi box) che siano inclusi tutti i personaggi previsti in origine.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

SUPERGAMES

GIOCABILITÀ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Molto buona anche se i salti sono troppo lunghi e alcune mosse speciali sono particolarmente difficili da eseguire

GRAFICA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

SFIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Il livello di difficoltà non è molto alto: lo si finisce abbastanza in fretta!!

SONORO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

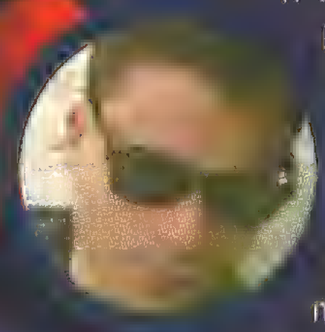
Niente male con ottime musiche ed effetti

SOTTO CONTROLLO

Casa: CAPCOM
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1

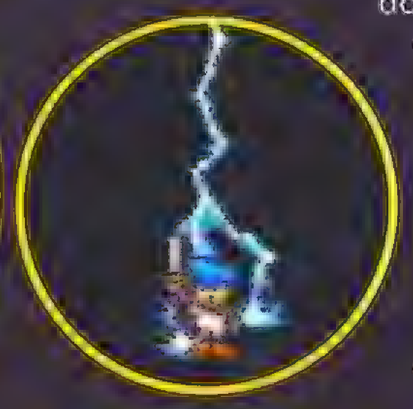
Qui sotto potete vedere un'immagine del malvagio Drago delle Tenebre.

BREATH OF FIRE



Il mercato più importante per i GdR su console è di gran lunga il Giappone. I giocatori nipponici impazziscono letteralmente per questo tipo di cartucce e non mancano di portare ogni nuova uscita fin sulla vetta delle loro classifiche di vendita. D'altro canto, i mercati di lingua anglosassone (praticamente il resto del mondo, dagli USA all'Europa) sono un po' più freddini nei confronti di questi titoli, e così solo alcuni dei giochi pubblicati in Giappone vengono tradotti in inglese e, generalmente, con un po' di ritardo rispetto all'uscita originaria. È quel che è accaduto con *Breath of Fire*, lanciato dalla Capcom in Giappone più di un anno fa, e solo ora disponibile in inglese, grazie alla traduzione della Squaresoft.

Si tratta di un classico GdR con combattimenti a turni e ambientazione fantasy: il protagonista è un esponente del clan dei Light Dragon che prende sulle proprie spalle il destino del mondo e decide di combattere il clan rivale dei malvagi Dark Dragon, che hanno radunato un potente esercito e intendono conquistare il potere. Nelle prime fasi della propria missione, il nostro eroe si troverà da solo, ma procedendo nell'avventura nuovi personaggi (sette in tutto) si uniranno a lui e ognuno di essi contribuirà alla causa secondo le proprie originali caratteristiche, come nella migliore tradizione delle compagnie fantasy. Ciò che differenzia *BoF* da altri celebri titoli come *The Legend of Zelda* o *Secret of Mana*, è l'impostazione dei combattimenti, che ricalca il modello della serie *Final Fantasy* e di *Lufia*: Per chi non avesse ben chia-



In queste immagini potete ammirare alcuni dei combattimenti di Breath of Fire. All'inizio di ogni round potrete decidere la strategia d'azione e poi assistere agli avvenimenti.

La visuale in assonometria permette una notevole profondità grafica.

ra questa distinzione, ricordo che, mentre in *Zelda* e *SoM* gli scontri avvengono in tempo reale e sotto il diretto controllo del giocatore, in *Bof* gli attacchi, il lancio di incantesimi o le difese si svolgono per round: il giocatore imposta una strategia all'inizio del turno e poi attende l'esito della propria scelta.
Se il lato violento di *Bof*, rappresentato dai combattimenti, è piuttosto sviluppato, il lato narrativo, rappresentato dalla trama e dai dialoghi, è invece un po' trascurato: i personaggi incontrati si limitano a esclamare qualche frase e a ripetere sempre quella e anche lo sviluppo della vicenda sa un po' di stantio, ricalcando i modelli più classici del genere fantasy.
Secondo il più puro stile GdR, comunque, è presente una serie immensa di armamenti, oggetti, incantesimi e creature nemiche. La vicenda si sviluppa in modo tale per cui la potenza del party e delle risorse a disposizione cresce parallelamente alla pericolosità dei nemici incontrati: il compimento di una missione dà accesso a un sistema di ricompense che permette di essere adeguatamente equipaggiati per la fase successiva, sempre più impegnativa.
Concludo la descrizione di questo titolo segnalando che all'interno del manuale, com'è consuetudine in questo genere di giochi, è riportata un'ampia guida alle prime fasi dell'avventura: i giocatori più esperti dovranno starne accuratamente alla larga per evitare di rovinare anche solo una piccola parte dell'effetto suspense, mentre i meno smaliziati potranno trarne vantaggio, dando un'occhiata di tanto in tanto, qualora si sentissero un po' persi.

•Pentothal

Si ringrazia Alex Computer - Torino

DIRIGERE I COMBATTIMENTI

Sconfiggere i nemici non è una questione di joypad, ma dipende da un'oculata strategia: a ogni turno, infatti, il giocatore imposta la tattica di combattimento, cliccando su una delle icone sotto indicate.

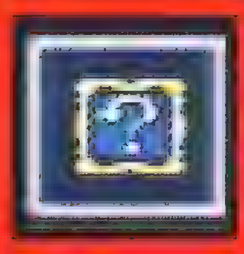
SPADA SGUAINATA

Si tenta di attaccare con l'arma con cui è equipaggiato. Se si inseguito più di un nemico, designa anche velocemente il bersaglio.

BASTONE MAGICO

Un incantesimo non sempre può avere la forza di dieci attacchi e assicurare la vittoria, capace più positivo d'incontro l'intero party.

SACCA



L'inventario è sempre a disposizione. Nelle battaglie, ad esempio, è indispensabile impiegare erbe mediche.

AUTO BATTLE

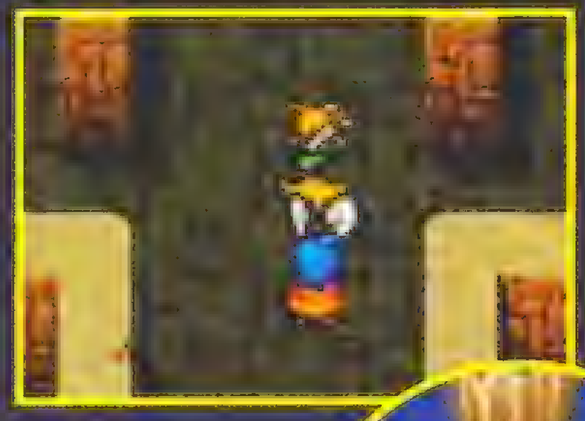
Questa modalità è combattimenti permette intervento di attaccare alla CPU la gestione dei combattimenti di routine con mostri poco impegnativi.

RUN

Serve a sfuggire ai mostri. Ad esempio quando si è in viaggio e si va di fretta, non si vuole perdere tempo a combattere.

SCUDO

Se si è in difficoltà e si attende una buona opportunità per ritirarsi, allora è il caso di difendersi per limitare la perdita di punti-vita.



Come si può facilmente constatare dalle immagini in queste pagine, la varietà delle ambientazioni di *Breath of Fire* non ha niente da invidiare a *Zelda*!

BREATH OF FIRE

Anche se la versione inglese qui recensita è appena uscita, *BoF* non è, come ho già spiegato, un gioco nuovo. E nel velocissimo mondo dei videogame, l'annetto abbondante che si porta sulle spalle si vede. L'aspetto grafico, infatti, non si distingue da quello degli altri titoli del genere. Il ruolo preponderante che i combattimenti hanno sull'intera struttura di gioco finisce poi per appesantire il ritmo complessivo: le fasi di esplorazione vengono frammentate dalle continue interruzioni, e spesso si finisce col selezionare meccanicamente l'Auto Battle. D'altro canto bisogna riconoscere che *BoF* è realizzato con cura ed è privo di grandi difetti. Il suo unico torto, insomma, è quello di non portare nulla di nuovo nel campo dei GdR per SNES: se avete già tutti i titoli di questo genere e non sapete come ingannare il tempo nell'attesa di *Final Fantasy III*, può essere comunque una buona scelta.

AGIRE & PENSARE

A O O O ● O P

SUPER NES

GIOCABILITÀ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Le interruzioni provocate dai combattimenti frammentano un po' il ritmo di gioco e possono diventare fastidiose

GRAFICA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

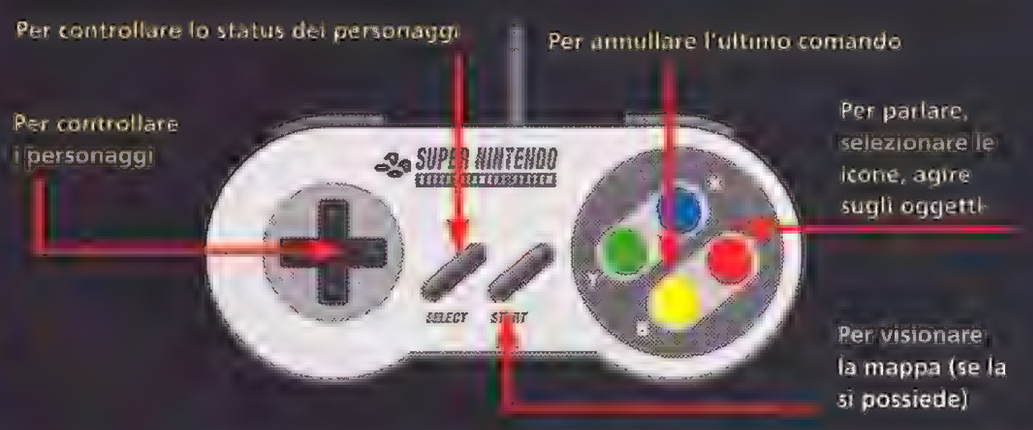
È curata, ma non offre di più rispetto ai titoli concorrenti. Anzi, esce perdente dal confronto con Soleanna e Illusion of Gaia

SFIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Musichette gioppo-fantasy di tipo tradizionale: leggermente ossessive, ma sostanzialmente carine e d'atmosfera

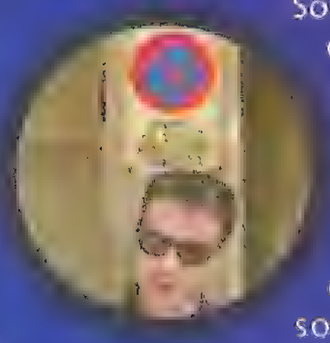
SONORO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Musichette gioppo-fantasy di tipo tradizionale: leggermente ossessive, ma sostanzialmente carine e d'atmosfera



ROMPICAPO

Casa: PSYGNOSIS
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1



Sono passati ormai quattro anni da quando *Lemmings* uscì per la prima volta su Amiga. Apparve da principio un po' in sordina, ma si rivelò ben presto un successo planetario: venne convertito per tutti i formati disponibili e decretò il successo del gruppo di sviluppatori della DMA Design, che lo aveva programmato, e della Psygnosis, che lo pubblicava. Ora la DMA Design sta per presentare *Uniracers* in esclusiva per la Nintendo, mentre la loro creatura, che nel frattempo è giunta al secondo episodio, viene convertita per Megadrive. Illustrare la struttura di gioco di un titolo come questo, che è ormai entrato a far parte della ristretta cerchia dei "cult game", rischia di essere inutile (anzi, come direbbe Random, pleonastico): comunque, è forse il caso di rinfrescare le idee ai più distratti. I lemmings sono dei frenetici animaletti delle lande scandinave e finlandesi che hanno la singolare abitudine di celebrare, una volta ogni 3-4 anni, un grandioso suicidio di massa: mi-

In *Lemmings 2* ci sono ben dodici scenari diversi, tutti accessibili fin dalla prima partita.

Sopra, questa mappa mostra le diverse ambientazioni di *Lemmings 2*.

L'introduzione racconta la storia dei lemming e spiega come la ricomposizione delle 12 parti di un magico talismano potrà salvare le tribu dei roditori suicidi.

gliaia di esemplari si incolonnano un dietro l'altro e, seguendo un leader che conosce la strada, si buttano in mare cosi, simpaticamente. Prendendo spunto da questo fenomeno naturale, la Psygnosis ha fatto di questi roditori i protagonisti di un riuscitissimo puzzle game in cui il giocatore ha il compito di portare in salvo il maggior numero di animali, guidandoli opportunamente attraverso gli scenari più insidiosi. I comandi vengono impartiti selezionando delle icone particolari che corrispondono a una specifica istruzione per un singolo lemming. Se nell'episodio principale le abilità disponibili erano limitate, in questo sequel sono ben 50 e variano moltissimo: abbiamo il lemming arciere, il Super Lem, il lemming pattinatore, il nuotatore... sono tutti esilaranti, sia nelle animazioni che nel ruolo che svolgono. Alcuni dei più eccentrici sono illustrati nel box 'Ritmo Tribale' che trovate da qualche parte in queste pagine. Ecco, già: perché... tribale? Ebbene, il sottotitolo 'The tribes' sta a indicare la presenza di diverse tribu di lemmings; sono in tutto 12 e ognuna corrisponde a un diverso scenario. Anche qui la fantasia la fa da padrona: c'è lo scenario spaziale con i walzer di Strauss per colonna sonora, esattamente come in "20001 Odissea nello spazio", oppure l'ambientazione circense, con tappeti elastici e cannoni spara-lemming, oppure ancora la landa scozzese, verdissima come in *Highlander*. È anche presente una serie di livelli denominati "classic" che, introdotti dalla nostalgica domanda "Do you remember?" ripropongono lo stesso stile e le stesse abilità che caratterizzavano il primo episodio. È da notare che la condizione per superare un livello non è troppo dura: basta portare in salvo un solo lemming per accedere al nuovo schermo e ottenere il terzo gradino di un simbolico podio. Se però si desidera il primo posto, allora occorrerà realizzare l'en plein salvando tutti i lemming.

• Pantalino!

RITMO TRIBALE

In *Lemmings 2* fanno la propria comparsa moltissime nuove abilità. Per la verità, alcune, pur diverse nelle animazioni, sono equivalenti nelle funzioni: tuttavia contribuiscono tutte a dare un atmosfera di novità al gioco. Ecco un breve defilé su alcuni personaggi nuovi e su vecchie glorie già presenti nel primo *Lemmings*.

LEMMING NUOTATORE

Con le pinne, fucile e occhiali... non c'è specchio d'acqua che possa arrestare il nostro indomito roditore.

LEMMING PICCONATORE

Non teme né le rocce né i muri e sa sempre liberare la strada ai suoi compari, che così potranno sfracellarsi in allegria.

LEMMING SCALATORE

Dove non può il piccone, può il free-climbing: il prode alpinista superera le cime più ardue, ma si ritrovera da solo.

LEMMING CON L'ASTA

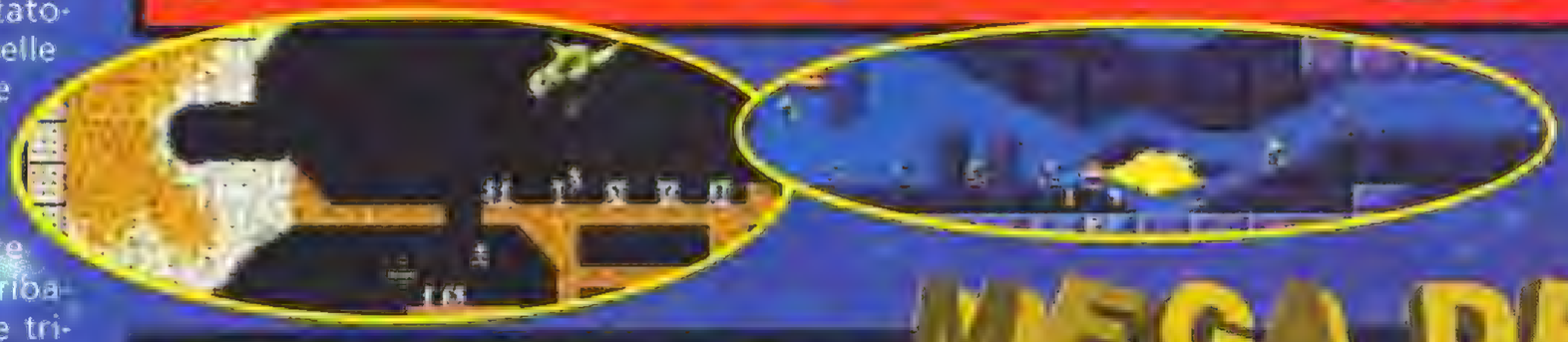
Lem Bubka è pronto a caracollarsi verso gli ostacoli (se non sono troppo alti) e a superarli con un energico colpo di reni.

LEMMING COL BAZOOKA

Questo è particolare se sbattere qualcosa/ parete, ma è meglio allontanarsi quanto si proprio a far fuoco.

LEMMING PREDESTINATO

Oh no! Questo lemming, sempre ligio al dovere, fin dalla sua nascita è condannato a morire per gli altri.



Lemmings è uno dei titoli più originali degli ultimi anni e vanta numerosi tentativi di imitazione.

LEMMINGS 2 THE TRIBES

Lemmings era un vero capolavoro: semplice e complesso allo stesso tempo ha appassionato i giocatori di ogni formato. *L2* è riuscito a mantenere l'immediatezza del suo predecessore introducendo nel contempo elementi di novità che lo hanno migliorato senza snaturarlo. Le nuove abilità sono veramente tante e danno al gioco nel complesso una personalità molto originale e piacevole, mentre i 12 scenari presenti permettono di cimentarsi contemporaneamente su più fronti, senza rimanere bloccati nello stesso livello. Anche la struttura di gioco è ben impostata: i giocatori più perfezionisti potranno provare e riprovare un livello finché non avranno raggiunto la perfezione assoluta, salvando tutti i lemming; i più frettolosi, invece, potranno progredire abbastanza velocemente, anche salvando un solo animale per livello. Questa versione per MD è decisamente ben realizzata, anche se questo gioco in particolare tende al massimo quando viene utilizzato con un mouse: comunque, il controllo tramite joypad si rivela del tutto soddisfacente.

AGIRE & PENSARE

A ○ ○ ○ ● ○ P

MEGA DRIVE

GIOCABILITÀ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Il controllo sui piccoli lemming è praticamente totale e permette di impartire gli opportuni comandi con grande precisione

GRAFICA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

SFIDA

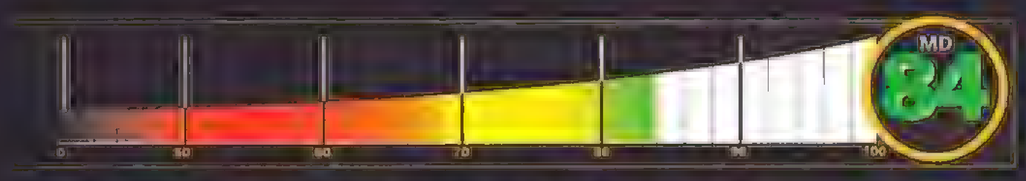
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

I numerosissimi livelli possono essere completati in modo più o meno globale e garantiscono varietà e longevità di gioco

SONORO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Gli effetti sonori e le musichette sono caratterizzati in modo tale che permetterebbero di riconoscere *L2* anche a occhi chiusi



SOTTO CONTROLLO

PIATTAFORME

Casa: ACCOLADE
N°Giocatori: 1/2
Continua?: Sì
Livelli di difficoltà: 4

BUBSY II

Ecco, finalmente, l'atteso ritorno della lince rossa della Accolade: ovviamente si tratta di un platform, che ripropone fedelmente la formula del primo episodio. Questa volta, il nostro loquace felino deve esplorare l'Amazatorium, un parco divertimenti dove si può ammirare la realtà simulata, inventata dal geniale Dottor Reality; in verità, il perfido maiale terrorista Oinker P Hamm è riuscito a rubare la storia della civiltà e a metterla in mostra a pagamento nell'Amazatorium. A complicare ulteriormente le cose, i due nipotini gemelli di Bubsy si sono persi nel parco. Quanti guai per la nostra povera lince! E trattandosi appunto di un felino, a questo punto lascio la parola al mio gatto che sembra aver preso particolarmente a cuore questo gioco.

"Miao! Salve a tuttirrr, sono il gatto di Nexusrrrrr. Come dicirrrrrr? Ah, scusate, il mio padrone mi dice di non fare le fusa quando parlo. Dunque, che dire di *Bubsy II*?

Tra i giochi a piattaforme un titolo come *Bubsy 2* si distingue per la sua simpatia.

EHI! MA QUI PIOVONO RANE!!!

Come se non bastasse, *Bubsy II* contiene anche tre demenziali sotto-giochi.

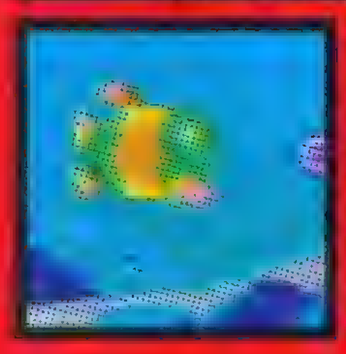
FROGAPULT

È il più bello: dovete lanciare la vita della rana a colpire dei bersagli con i mezzi più assurdi.

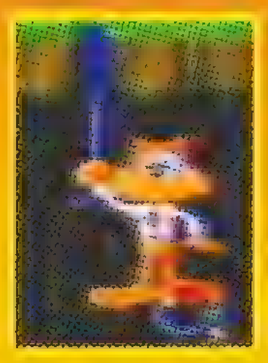
ARMADILLO DROP

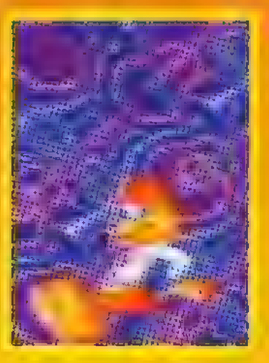
Qui siete l'armadillo protagonista di tutti i cartoni di Looney Tunes: vi attendono mesi e mesi!

LIQUID LUNACY



Con la moto, Bubsy può fottersi in volo e dare alla pesca subacquea: ma ci sono anche i cerchi da volare!





Bubsy è un personaggio realizzato con la massima cura per i particolari: vediamo in queste immagini alcune delle sue simpatiche animazini.

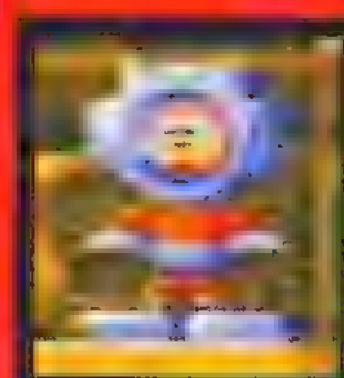
Vediamo prima gli elementi positivi di questo gioco: anzitutto è divertente; la carica di simpatia del personaggio è innegabile; la grafica è fantasiosa e molto ben realizzata (segnalo in particolare le zone Musicali e Medievali); le animazioni sono decisamente migliorate rispetto all'episodio precedente; la varietà dei mondi da esplorare è notevole; i livelli sono molto vasti, zeppi di oggetti da raccogliere e nemici da sconfiggere (l'Amazatorium è diviso in tre piani corrispondenti ai tre livelli di difficoltà; ciascuno di essi è formato da due aree, a loro volta suddivise in cinque zone ciascuna, per un totale di trenta livelli!); particolarmente divertenti sono poi alcuni power-up e i tre sotto-giochi (ma per questi vi rimando ai box).
Non si tratta, però', di un gioco privo di difetti: se farete correre Bubsy, vi accorgerete subito che la velocità aumenta a scapito dello scrolling; anche la giocabilità non è perfetta e forse sono state aggiunte un po' troppe vite-extra, il che pregiudica il grado di difficoltà complessivo del gioco.
Non voglio però giudicare troppo severamente questa seconda avventura di Bubsy (un po' di sana solidarietà felina, perbacco!). Al di là di qualche lieve imperfezione, resta un platform di ottimo livello e, anche se senza grandi innovazioni, sicuramente divertente, vario e con personaggi davvero simpatici. E ora scusatemi, ma se il mio olfatto non mi tradisce, è ora di cena. Miao a tutti!"

• Nexus

UN BUCO PORTATILE FA SEMPRE COMODO

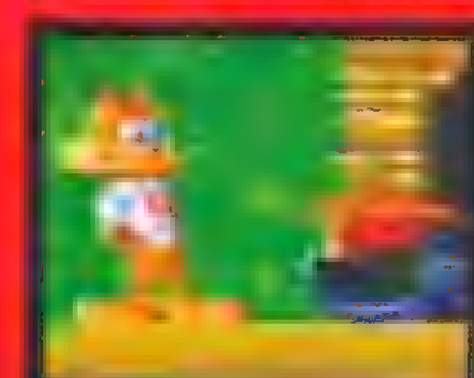
Oltre alle biglie colorate da raccogliere, Bubsy troverà per strada alcuni bizzarri oggetti. Vediamo come andranno usati:

MUTA DA SUB



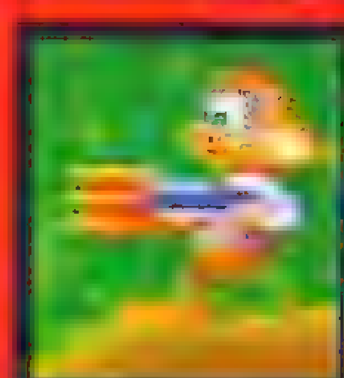
Per le immersioni subacquee; una lince che si rispetti odia l'acqua: il nostro Bubsy è l'eccezione che conferma la regola.

SMART BOMB



Tramuta istantaneamente qualsiasi cattivaccio in una bella pallina colorata.

NERF BALLZOOKA

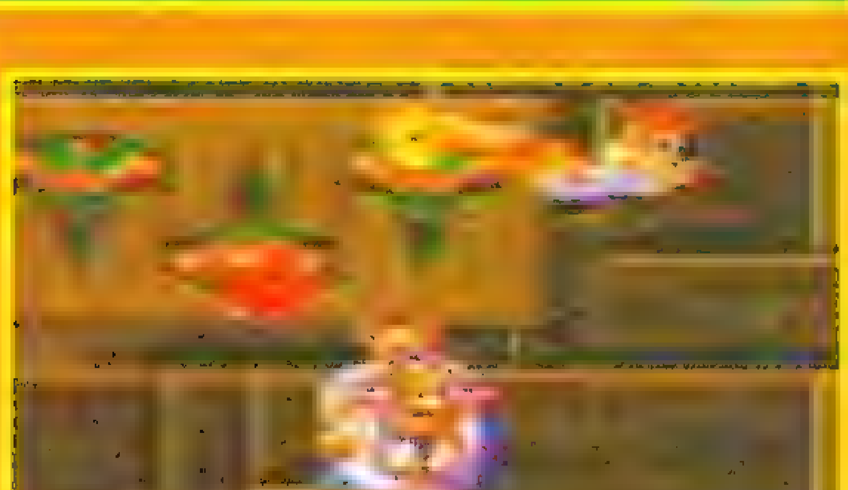


Con questo comodo fucile a palle, Bubsy trasforma i cattivi in carte da collezionare.

BUCO PORTATILE

Il più divertente: potrete aprire un buco ovunque vi siate, buttarvici dentro e teletrasportarvi fuori dal livello.

Come potete vedere da queste immagini, sia la grafica che lo spirito del gioco sono rimasti di altissimo livello.



BUBSY 2

Bubsy 2 è un buon platform. Ci sono un sacco di cose da fare e non mancherà anche qualche risata. Sicuramente quello che distingue *Bubsy* dalla miriade di altri giochi a piattaforme che ci sono in giro è la caratterizzazione dei personaggi, davvero splendida. È vero, ha dei difetti e forse non è abbastanza originale per essere all'altezza di giochi come *Earthworm Jim*, per esempio, ma possiede tutto ciò che un platform che si rispetti deve avere: un protagonista azzeccato, livelli enormi, tantissimi bonus e nemici pestiferi ma simpatici da tramortire. La grafica è curata e piena d'invenzioni, la giocabilità immediata, gli effetti sonori originali, con i commenti parlati della lince. Insomma, se vi è piaciuto il primo episodio, questo sequel non vi deluderà: è senza dubbio più bello. Se invece avete perso il primo *Bubsy*, ma comunque vi piacciono i platform buffi alla *Sonic*, da giocare da soli o con un amico, fatevelo regalare.

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

MEGA DRIVE

GIOCABILITÀ (1–10): 7

Immediata, con un controllo piuttosto intuitivo. Qualche morte accidentale di troppo

GRAFICA (1–10): 8

SFIDA (1–10): 7

Discreta. Quattro livelli di difficoltà ben calibrati. Forse un po' troppe vite-extra

SONORO (1–10): 7

MD 84

SOTTO CONTROLLO

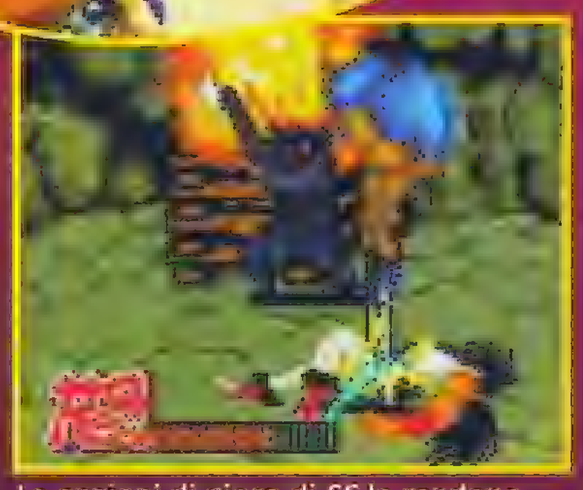
Casa: TAKARA
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 8

SAMURAI SPIRITS

A lato: I colpi speciali dei personaggi di questo gioco sono veramente spettacolari.

Finalmente qualcuno ci ha pensato, nella fattispecie la Takara che ha avuto il coraggio nonché la brillante idea di convertire per SNES un gioco che a suo tempo, circa un anno fa, aveva fatto la sua apparizione sulla ormai mitica macchina della SNK: il Neo Geo. *Samurai Shodown* diventato per l'occasione *Samurai Spirits*, è un picchiaduro, genere poco sfruttato (!?!) negli ultimi tempi da quasi tutte le software house ma... la domanda nasce spontanea, visti tutti i picchiaduro già in commercio un bel gioco di piattaforme alla *Mario World* non sarebbe stato meglio? (de gustibus).
Forse la mancanza delle zoomate, lo schermo che diventa bianco, quando finite in senso fisico l'avversario, e qualche piccolo rallentamento, anche se non influiscono sulla giocabilità di *Samurai Spirits*, vi mortificheranno ma non è un buon motivo per scartarlo a priori.
Passiamo al gioco vero e proprio: abbiamo a disposizione 12 lottatori che si sfideranno nell'ormai classica formula 99 secondi a round. Si aggiudica l'incontro chi vince 2 round su 3, inoltre esiste, come già in *Super Street Fighter 2*, la modalità "license play" dove praticamente bisogna fare più punti possibili colpendo ripetuta-

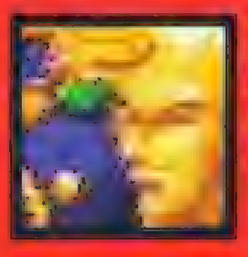
Hanzo, il ninja, sta combattendo contro il terribile "Terremoto".



Le opzioni di gioco di *SS* lo rendono un titolo longevo e interessante.

DONDE VIENI?

Nom: Gen An
Luogo d'origine: Onigami Isle
Arma: Maglio d'acciaio



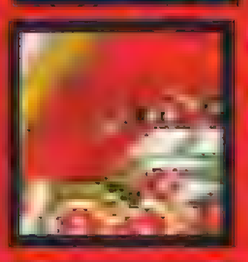
Nome: Galford
Luogo d'origine: S. Francisco USA
Arma: Spada e cane

Nome: Haomaru
Luogo d'origine: Gairu Isle JAPAN
Arma: Katana

Nome: Ukio
Luogo d'origine: Gairu Isle JAPAN
Arma: Katana

Nome: Charlotte
Luogo d'origine: Versailles FRANCIA
Arma: Fioretto

Nome: Tam Tam
Luogo d'origine: Green Hell BRAZIL
Arma: Sciabola

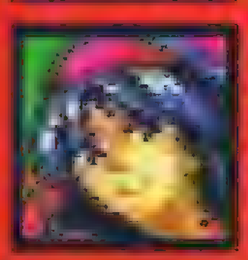


Nome: Kioshiro
Luogo d'origine: Tokio JAPAN
Arma: Naginata

Nome: Hanzo
Luogo d'origine: Hiroshima JAPAN
Arma: Katana

Nome: Jubei
Luogo d'origine: Tokio JAPAN
Arma: Katana

Nome: Wan Fu
Luogo d'origine: Seian CHINA
Arma: Roncola



Nome: Nakoruru
Luogo d'origine: Okkaido JAPAN
Arma: Spada e falco

Nome: Earthquake
Luogo d'origine: Texas USA
Arma: Enorme Ascia

Nella modalità Licenced Play dovrete colpire ripetutamente l'avversario continuando a schivare i suoi colpi in modo da fare un sacco di punti

ODIO LE PIANTE E LA LUCE

Già dall'introduzione si può notare il lavoro fatto per rendere la versione SNES il più fedele possibile a quella SNK.

mente l'avversario e non lasciarvi colpire, pena la sottrazione dei punti faticosamente guadagnati. Insomma non è molto male, ma i ragazzi di Ringpon hanno già a tutti. Questa medaglia è invitante un buon modo per augurare (nell'attesa di stage e Cheerleaders) una spruzzata di stage a Cheerleaders una spruzzata Arrigo Sacchi che vi urla nelle orecchie.

Che dire ancora se non accattatevillo e cercate di sconfiggere il malvagio di turno che tanto per cambiare vuole conquistare il potere.

Quasi dimenticavo, ogni tanto durante il gioco un tizio in calzoncini corti e con un sacco in spalla farà la sua bella sortita sui vostri schermi ed elargirà a voi e ai vostri nemici bonus e bombe, la scelta su cosa raccogliere o far raccogliere è affar vostro.

• Roy

Si ringrazia Joystick Fun - Milano

SAMURAI SPIRITS

Finalmente una boccata d'ossigeno. Non più il solito picchiaduro con mosse e armi improbabili, in *Samurai Spirits* si combatte con armi tipiche del medioevo giapponese viste migliaia di volte nei mitici telefilm di Itto Ogami, antico samurai medievale appunto.
La trasposizione del gioco da Neo Geo a SNES è ben riuscita, i 32 mega della cartuccia sono ben sfruttati, la giocabilità è buona un po' meno la grafica, diciamo che, per quanto riguarda la grandezza degli sprite, si poteva fare qualcosa di più. *Samurai Spirits*, se giocato da soli, è un buon gioco, con un amico invece è decisamente meglio, niente secondo me è più divertente di un bel picchiaduro giocato con il migliore amico, anche perché in caso di vittoria ci si può lasciare andare a sfottò esagerati che non faranno altro che far aumentare in voi la voglia di cimentarvi in cruenti duelli all'ultimo sangue rendendo così longevo il gioco, e cosa più importante solidificherà la vostra amicizia, può entrare a far parte della vostra ludoteca.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

SUPER NES

GIOCABILITÀ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Buona, le mosse non sono impossibili da eseguire, dopo un paio di partite tutto sarà più facile a farsi che a dirsi

SFIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Ben otto livelli di cattiveria pura vi terranno impegnati a lungo, una volta finito chiamate il vostro miglior amico, sarà per sempre

GRAFICA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

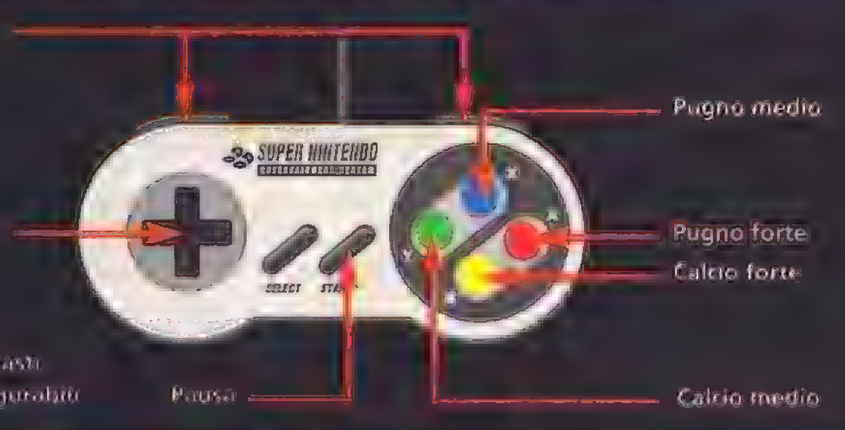
I modelli dimensionati dei vari combattenti sono molto belli e ben animati, il background è molto colorato e ricco di particolari, peccato che gli sprite siano piccoli

SONORO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Le voci e le musichette che vi accompagneranno sono rigorosamente in stile nipponico, molto piacevoli, se poi avete anche il surround...

SNES 79

SOTTO CONTROLLO



MEGADRIVE

FIFA SOCCER '95	ITA	110.000
TOPOLINO MANIA	ITA	115.000
DRAGON	ITA	110.000
DUNE 2	ITA	130.000
BOB	ITA	49.000
STREET OF RACE 3	JAP	89.000
ALADDIN	ITA	99.000
MAXIMUN CARNAGE	ITA	110.000
YOGI BEAR	ITA	99.000
COLUMNS 3	JAP	79.000
TONY LARUSSA 95	USA	130.000
BATTLE TECH	USA	125.000
VIRTUAL BART	USA	115.000
BUBBA N'STIX	ITA	120.000
JAMES POND 3	ITA	49.000
MIGHTY MAX	ITA	90.000
SPLATTER HOUSE 2	ITA	59.000
GENERAL CHAOS	ITA	69.000
HULK	ITA	105.000
SUPERMAN	ITA	59.000
WINTER OLIMPIC	ITA	79.000
JUNGLE BOOK	ITA	110.000
XENON 2	ITA	59.000
NHL 95 HOCKEY	ITA	
URBAN STRIKE	ITA	105.000
CHAOS ENGINE	ITA	120.000
FATAL FURY 2	JAP	125.000
EA TENNIS	ITA	105.000
SHINING FORCE 2	ITA	130.000
ANOTHER WORLD	ITA	59.000
VIRTUAL PINBALL	ITA	49.000
SENSIBLE SOCCER LTD	ITA	
ZOOL	ITA	59.000
COMBAT CARS	ITA	80.000
SONIC 3	JAP	99.000
MUTANT LEAGUE HOCKEY	ITA	69.000
BUBSY 2	ITA	
CONTRA	USA	120.000
JUNGLE STRIKE	ITA	100.000
TECMO BASEBALL	USA	
ETERNAL CHAMPION	JAP	110.000
POWER RANGERS	ITA	
MUTANT LEAGUE FOOTBALL	ITA	69.000
JURASSIC PARK 2	USA	130.000
BALL Z	USA	
ART OF FIGHTING	JAP	89.000
KID CHAMALEON	ITA	59.000
STRIDER 2	ITA	69.000

GAME GEAR

DESERT STRIKE	ITA	59.000
OLIMPIC GOLD	ITA	59.000
PGA TOUR GOLF	ITA	59.000
COOL SPOT	ITA	59.000
F1 DOMARK	ITA	49.000
SONIC 2	ITA	49.000
STAR WARS	ITA	49.000
HULK	ITA	69.000
EVANDER HOLYFIELD BOX	ITA	49.000
MORTAL KOMBAT 2	ITA	75.000

NINTENDO 8 BIT

IRON SWARD	ITA	49.000
JIMMY CONNORS	ITA	89.000
INDIANA JONES	ITA	89.000
FLINTSTONES 2	ITA	89.000
NIGEL MANSELL	ITA	99.000
MEGAMAN 3	ITA	49.000
KIRBI'S ADVENTURE	ITA	49.000
RACKETS & RIVALS (TENNIS)	ITA	49.000
BLUES BROTHERS	ITA	49.000
RODLAND	ITA	49.000
YOSHI'S COOKIE	ITA	49.000
ELITE	ITA	49.000
NEW ZEALAND STORY	ITA	79.000
RAINBOW ISLAND	ITA	99.000
PARASOL STARS	ITA	99.000
IL LIBRO DELLA GIUNGLA	ITA	79.000

SNES

ILLUSION OF GAIA	USA	150.000
BREATH OF FIRE	USA	135.000
SOCCER SHOOTHOUT	USA	
F1 POLE POSITION	USA	120.000
ROBOCOP VS TERMINATOR	USA	79.000
DRAGON BALL Z 3	JAP	180.000
DESERT FIGHTER	ITA	110.000
MISTICAL NINJA	USA	69.000
EQUINOX	PAL	69.000
MUSCLE BOMBER	JAP	99.000
MIGHTY MAX	ITA	99.000
OBITUS	USA	
CHOPLIFTER 3	USA	79.000
TOPOLINO MANIA	ITA	135.000
SAMURAI SHOWDOWN	JAP	180.000
SIM CITY	PAL	79.000
INCREDIBLE HULK	ITA	120.000
LEMMINGS 2	ITA	130.000
HYPER V BALL	USA	99.000
T2 ARCADE	PAL	69.000
ESPN BASEBALL	ITA	115.000
BOMBERMAN 2	USA	120.000
VORTEX	USA	
LIBRO DELLA JUNGLA	ITA	125.000
BEAST BALL	ITA	99.000
TETRIS 2	USA	110.000
SPACE INVADERS	JAP	135.000
UNTOUCHABLES	USA	135.000
MICROMACHINES	ITA	115.000
FLASHBACK	PAL	69.000
MAXIMUN CARNAGE	PAL	130.000
YOGI BEAR	ITA	110.000
GODS	PAL	69.000
STUNT RACE FX	USA	130.000
LEGEND	ITA	115.000
FATAL FURY SPECIAL	JAP	140.000
ANOTHER WORLD	PAL	69.000
JUNGLE STRIKE	ITA	
SUPER BOMBERMAN	PAL	69.000
SMASH TENNIS	PAL	130.000
SPACE ACE	PAL	69.000
PITFALL	ITA	
SUPER TENNIS	PAL	69.000
POWER RANGER	USA	150.000
ULTIMA RUNES OF VIRTUE	USA	135.000
CHUCK ROCK	ITA	69.000
BLACK THORNE	USA	120.000
DRAGON	ITA	120.000

MASTER SYSTEM

WINTER OLIMPIC	ITA	59.000
LIBRO DELLA GIUNGLA	ITA	69.000
SONIC 2	ITA	59.000
TOM & JERRY	ITA	59.000
COOL SPOT	ITA	59.000
DESERT SRTIKE	ITA	59.000
JURASSIC PARK	ITA	59.000
ALADINO	ITA	80.000
MORTAL KOMBAT	ITA	89.000
SHINOBI	ITA	49.000
SUPERMAN	ITA	39.000
HULK	ITA	69.000
MONACO GP 2	ITA	49.000
INDIANA JONES	ITA	49.000
OUT RUN	ITA	49.000
GP RIDER (MOTO)	ITA	49.000
FLASH	ITA	49.000
TERMINATOR	ITA	49.000
PIT FIGHTER	ITA	49.000
GHOULS'N GHOST	ITA	49.000
STRIDER	ITA	49.000
MICKEY 2	ITA	69.000
ALTERED BEAST	ITA	49.000
GOLDEN AXE WARRIOR	ITA	49.000

L'ARCOBALENO

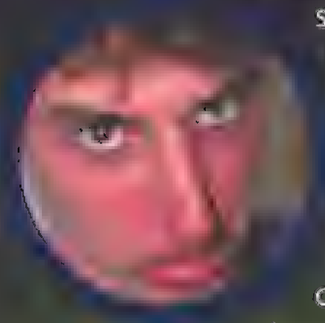
Via Cassia, 6c
ROMA
tel.
06/33.33.486

PREZZI IVA COMPRESA

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

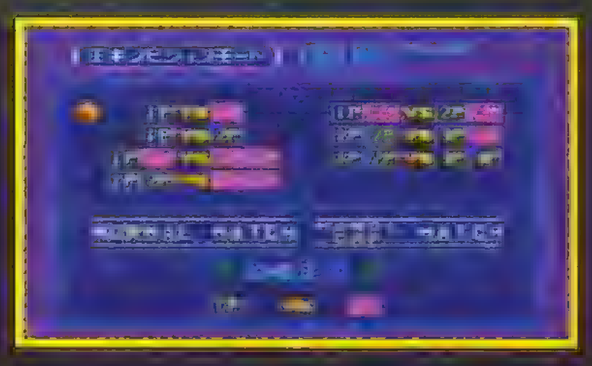
Casa: HUMAN
N°Giocatori: 1/4
Continua?: PASSWORD
Livelli di difficoltà: 1

SUPER FINAL MATCH TENNIS



Per chi non lo sapesse, *Super Final Match Tennis* è il miglior gioco di tennis disponibile per PC Engine e quello che ancora adesso reputo uno dei migliori in assoluto per console. È quindi con notevole trepidazione che ho infilato la cartuccia nel mio SNES.
Il gioco è praticamente uguale all'originale: potete scegliere il vostro tennista tra ben 20 uomini e altrettante donne, ognuno con le proprie caratteristiche (velocità, potenza, destrezza nei vari colpi, ecc...); avete a disposizione quattro tasti per colpire la palla, uno per tuffarvi e un altro per allungare il braccio così da raggiungere le palle particolarmente distanti. Per il resto non aspettatevi innovazioni spettacolari. La modalità torneo vi propone interessanti sfide attraverso tutto il mondo, mentre quella "exhibition" vi permette di affrontare un avversario a scelta, e infine con l'opzione di allenamento potrete fare pratica con i vari colpi grazie all'aiuto di un professionista. Nella scelta degli avversari, inoltre, la CPU tiene conto delle differenti abilità dei tennisti, in modo che ogni giocatore affronti un avversario con le stesse capacità, anche se una donna ha meno possibilità di spuntarla rispetto a un uomo (a quanto pare i programmatori sono dei veri e propri maschilisti). È rimasta invariata la possibilità di giocare in quattro, con la quale raggiungerete il massimo del divertimento, a patto che possediate un Multitap.Nella versione per SNES il gioco risulta divertente ma forse un po' datato.

• *Dupont*



Dal menu iniziale potrete scegliere le opzioni per la partita. I personaggi sono molti e hanno caratteristiche diverse tra loro.

SUPER FINAL MATCH TENNIS

Ecco un ottimo esempio di come storpiare un titolo memorabile dei tempi del PC Engine. La grafica è bruttina e le animazioni abbastanza scarse. La straordinaria giocabilità che caratterizzava l'originale è sparita per lasciare posto a un metodo di controllo un po' troppo complicato ma soprattutto poco efficace (6 pulsanti, ma siamo matti? Tra poco useremo anche le dita dei piedi!). Il gioco non riesce a emozionare abbastanza il videogiocatore che rimane davanti al suo schermo, impassibile come un sasso. Il sonoro, poi, è meglio lasciarlo stare, con quella sfilza di "beep" e musichette, anche se le voci campionate dell'arbitro non sono malaccio. Peccato, perché in fondo non è assolutamente ingiocabile e solo che di giochi di tennis così se ne trovano a bizzeffe e sicuramente si può trovare anche di meglio, come *Jimmy Connors Pro Tennis Tour* e *Super Tennis*. Se volete un consiglio, lasciatelo stare e fiondatevi su qualcosa d'altro.

AGIRE & PENSARE
A●○○○○P

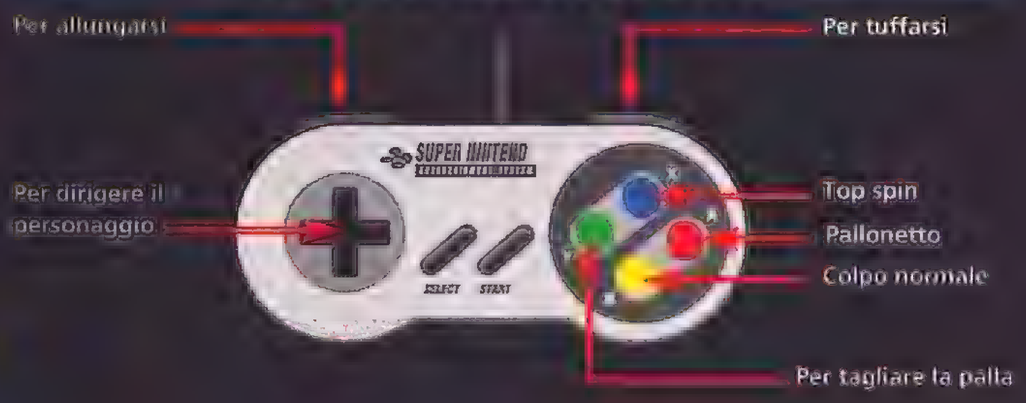
SUPER NES

GIOCABILITÀ
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Non è delle peggiori, ma poteva essere un po' più curata.

SFIDA
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

SNES 80

SOTTO CONTROLLO

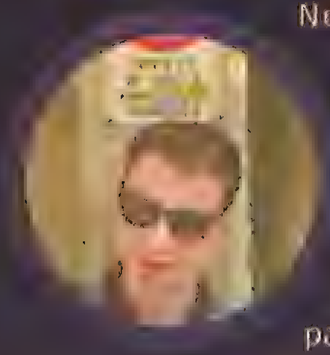


Casa: INTERPLAY
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1

ALONE IN THE DARK

UN PASSO NEL DELIRIO

Il sistema di controllo, pur non essendo eccessivamente intuitivo, si rivela efficace. Premendo il tasto B in qualunque momento si accede a una schermata di menu divisa in tre parti. Nella zona superiore si trova l'inventario degli oggetti che stiamo trasportando; in basso a sinistra abbiamo la figura del protagonista col numero di punti-ferita di cui dispone; in basso a destra, infine, abbiamo la finestra più importante, quella che consente di selezionare il tipo di azione che vogliamo eseguire: a seconda dell'oggetto selezionato e della situazione di gioco il menu potrà essere diverso, ma in linea di massima permette di impostare la modalità di combattimento, oppure quella di esplorazione, oppure ancora il modo 'push' che serve per spostare oggetti o mobili da una parte all'altra della stanza (molto utile per bloccare l'accesso dei mostri da porte, finestre o botole nel pavimento).



Nei primi mesi del 1993 il mondo del divertimento elettronico fu scosso dall'avvento di un titolo straordinario: un team di sviluppatori della softhouse francese Infogrames, capeggiato dal geniale Frèdérick Raynal, aveva creato *Alone in the Dark* per macchine MS DOS compatibili. Fu un tale successo che riportò il titolo di "Adventure Game dell'Anno" attribuito dalla prestigiosa rivista statunitense Computer Gaming World. Un'accoglienza tanto calorosa spinse la Infogrames a sfruttare al massimo quel momento di gloria e a produrre un sequel: questa politica non piacque però a Raynal, che aveva in mente qualcosa di particolare per *Alone in the Dark II* e chiedeva il tempo necessario per sviluppare le sue idee. Ne nacque un contrasto insanabile che portò il programmatore transalpino a lasciare la Infogrames per fondare la Adeline Software, sotto l'ala protettiva della Delphine. E così, mentre il mondo intero aspetta la nuova opera del team di Raynal (che si chiamerà *Little Big Adventure* e si preannuncia eccezionale), il suo primo capolavoro viene convertito, a opera della Interplay, per la piattaforma 3DO. Per chi non avesse avuto modo di conoscere *AitD* al tempo della sua prima uscita, illustrerò brevemente le caratteristiche di questo titolo.
Si tratta di un'avventura dinamica intrisa di una torbida atmosfera horror, diret-

Immagini di chiaro riferimento lovecraftiano fanno da contorno al gioco, introducendo il giocatore in quel mondo intriso di follia che ha reso lo scrittore di Providence famoso in tutto il mondo.

La nostra Emily sta per essere attaccata da un demone degno del peggior incubo. Difendersi a mani nude non è certo il massimo, cercate di trovare subito il fucile da caccia, non appena entrati nella cantina.

VERSO L'IGNOTO

Una macchina si avvicina a Derceto. La casa è là, enorme e misteriosa: i suoi allegri abitanti attendono con ansia l'arrivo dei visitatori... preparando una degna accoglienza.

Questa sala è infestata da zombie, basta dargli del cibo per tenerli a bada...

ALONE IN THE DARK

Trovarsi *Da soli nel Buio* non è affatto piacevole, anzi, è un'esperienza realmente terrificante. Io ho giocato questo titolo prevalentemente di notte e con le luci spente e vi assicuro che l'aggettivo "suggestivo" a proposito di *AitD* non è affatto esagerato. Guidare il personaggio mentre ogni passo incerto posato sulle tavole malferme dei pavimenti in legno di Derceto produce un sinistro scricchiolio, oppure aprire una porta che con un orrendo cigolio si spalanca rivelando un gruppo di zombie... beh, ragazzi, è veramente eccitante: anche Lovecraft sarebbe d'accordo. Dal punto di vista della realizzazione tecnica il giudizio è positivo, grazie all'animazione fluida della grafica poligonale e all'ottimo sonoro digitale. Ci si può solo rammaricare che il gioco sia completamente in inglese, ponendo serie difficoltà a chi non conosce la lingua: attendiamo con ansia il lancio ufficiale del 3DO per poter disporre di titoli tradotti in italiano.

AGIRE & PENSARE

A O O O ● O P

3DO

GIOCABILITÀ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Il controllo del personaggio, soprattutto nelle fasi di combattimento, non è molto immediato. Ci vuole un po' di pratica

GRAFICA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

SFIDA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Terminare l'avventura richiede un massiccio investimento di energie psichiche, col rischio di impazzire, come Jeremy Hartwood

SONORO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grande: il parlato digitalizzato è ottimo, gli effetti sonori danno i brividi e le musiche completano l'opera

SOTTO CONTROLLO

tamente ispirata alle opere di H. P. Lovecraft e ambientata in una misteriosissima villa, chiamata Derceto. Il proprietario di questo oscuro edificio, Jeremy Hartwood, ha trovato la morte in circostanze misteriose sulle quali il giocatore dovrà indagare vestendo i panni di Emily Hartwood, nipote del defunto Jeremy, o di Edward Carnby, un coraggioso investigatore privato. Appena incominciata l'esplorazione di Derceto si nota come tutte le ambientazioni siano rappresentate con grafica poligonale: sia i personaggi che i mobili e gli oggetti presenti nelle varie stanze sono composti da un insieme di poligoni. Il protagonista si muove fluidamente attraverso lo schermo, mentre la prospettiva cambia in continuazione, offrendo una serie di inquadrature di gusto spiccatamente cinematografico e di grande impatto. L'effetto è molto suggestivo, anche grazie agli incredibili effetti sonori e alle musiche che accompagnano il giocatore facendolo letteralmente sobbalzare sulla sedia. È da notare che le capacità del supporto ottico hanno permesso di inserire anche alcuni dialoghi digitalizzati che danno il tocco finale a un'atmosfera gotica da vero brivido. *AitD* ha un'anima leggermente arcade e una più tipicamente adventure: per completare l'esplorazione della villa occorreranno dei buoni riflessi nei combattimenti e una certa dose di capacità deduttive per risolvere, invece, i numerosi enigmi di carattere logico. Ehi! l'ululato che mi è parso di sentire non promette nulla di buono...

Pentothal

Si ringrazia Play Game Shop - Torino

Le ambientazioni vengono sempre rappresentate in un modo decisamente particolare che riprendono appieno la sensazione di follia che Derceto sembra irradiare.

Ogni stanza nasconde dei pericoli, ma spesso anche degli importanti indizi per arrivare alla soluzione finale.

EMILY & EDWARD

Iniziando una nuova partita si deve selezionare il personaggio da controllare. Dopo la selezione si ascolta un lungo brano di parlato digitalizzato in cui ognuno dei due personaggi illustra con la propria voce i motivi che lo spingono a visitare Derceto. Fra le righe di questi discorsi si celano anche alcuni utili suggerimenti per il gioco: meglio, quindi, ascoltare con attenzione.

EMILY HARTWOOD

Emily è la nipote di Jeremy Hartwood. Poverina: suo zio è stato ritrovato impiccato al soffitto in una stanza al secondo piano di Derceto e lei non sa spiegarsi quali oscure ragioni lo abbiano spinto a compiere l'estremo gesto. Di fronte a questo doloroso mistero è risoluta a vincere le proprie paure e a recarsi sul luogo del suicidio per indagare...

EDWARD CARNBY

Edward è un investigatore privato squattrinato e perseguitato dai creditori. Quando Gloria Allen gli offre 150 dollari in contanti per andare a fare un sopralluogo a Derceto alla ricerca di mobili o dipinti preziosi, non ci pensa due volte e accetta. Le strane voci di mostri e fantasmi che circolano a proposito della villa non lo spaventano affatto, anzi...

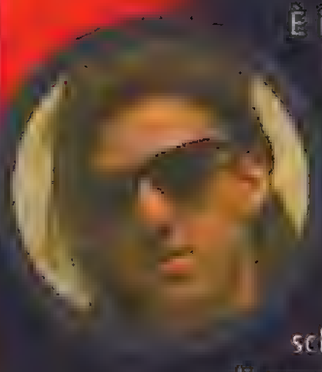
Esplorare la casa può rivelarsi utile ma altrettanto pericoloso.

Carnby sta salendo al piano superiore. Che abbia dimenticato di raccogliere qualcosa d'importante?

AZIONE

Casa: PSYGNOSIS
N°Giocatori: 1/2
Continua?: Sì
Livelli di difficoltà: 4

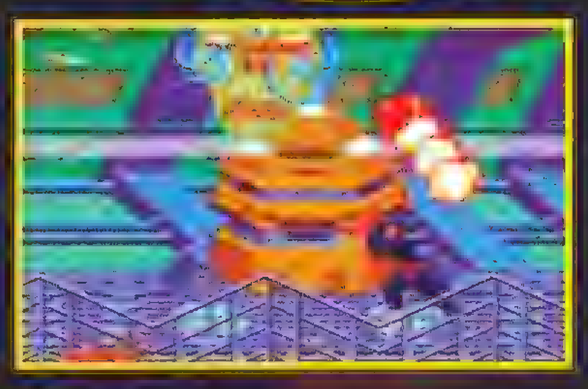
THE SECOND SAMURAI

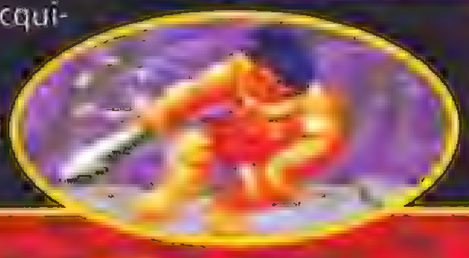


È il secondo samurai, lo dice il titolo. Già, ma chi sarebbe questo tizio? Semplice, altri non è che uno sprite multicolore che si aggira per lo schermo alla ricerca di enormi vasi di terracotta. E che diavolo ci farà con questi vasi, come li userà mai? In realtà, non si tratta di semplici vasi di terracotta, ma di antichi e preziosi contenitori. Al loro interno si trovano infatti le anime dei grandi maestri che lo guideranno sulla retta via. Già, la retta via che, manco a dirlo, è ostacolata da nemici di ogni genere, un po' stupidi a dire la verità, ma pur sempre pericolosi. Il nostro amico orientale troverà per strada dei power-up, il che non presenta certo una novità.

Il prode samurai potrà essere affiancato da una donna altrettanto abile nei combattimenti, controllata da un secondo giocatore, ma non è necessario che questo sia di sesso femminile: le donne tenetele per altri tipi di giochi... (quali, i rompicapo? NdScarlet). Il compito è reso più arduo da una giocabilità non propriamente eccelsa e dal fatto che fermarsi un attimo per affrontare un nemico significa essere investiti da una vera e propria mandria di avversari, visto che sono più numerosi e affamati degli esattori delle tasse. ...eh, già: a quanto pare non sarà facile riuscire nell'intento, ma del resto se non siete tanto motivati non vi conviene neanche acquistare la cartuccia.

• *Stylz*





La grafica non è male, ma non fa certo gridare al miracolo!

MEGA DRIVE

SECOND SAMURAI

Il gioco può piacervi se siete dei patiti dei platform in generale, ma dovrete sapervela cavare in situazioni piuttosto impegnative. Proprio per questo motivo, non mi sento di consigliare l'acquisto a chi si ferma davanti alle prime difficoltà serie, perché in questo gioco non mancano i momenti difficili, quelli che fanno nascere il famoso senso di frustrazione che determina un inevitabile calo d'interesse. Inoltre, se giocate con un amico, lo schermo sarà spesso confuso, con esplosioni, nemici e bonus dappertutto: il caos più totale. La presenza delle password, comunque, colma almeno in parte le lacune del gioco e consente di tirare il fiato tra un livello e l'altro. A parte il problema della difficoltà iniziale e della giocabilità non propriamente eccelsa, *Second Samurai* rimane un buon titolo che a lungo andare può piacere e che non mancherà di appassionare i patiti del platform.

AGIRE & PENSARE

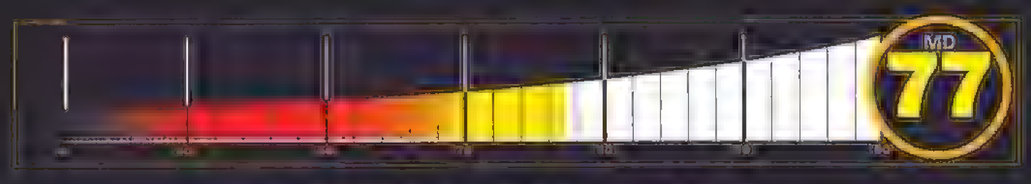
A ● ○ ○ ○ P

GIOCABILITÀ
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Ho visto decisamente di meglio: Alcuni passaggi diventano frustranti a causa del mediocre metodo di controllo

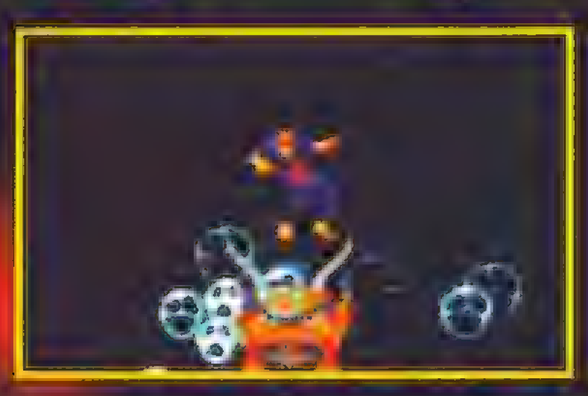
GRAFICA
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

SFIDA
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
In certi punti il gioco diventa molto ma, fortunatamente, ci sono le password

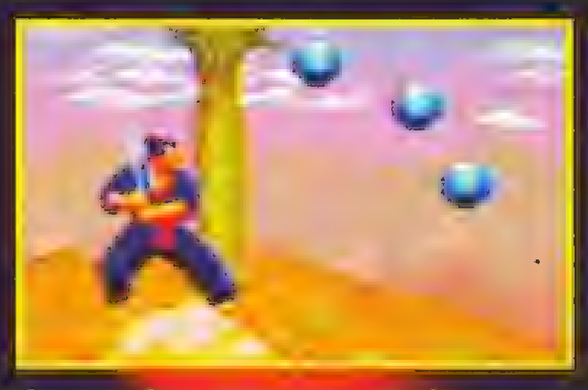
SONORO
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Mentre le musiche non disturbano e si fan... gli effetti sonori fuoriescono...



SOTTO CONTROLLO



Una volta finite tutte le vite, dovrete sorbirvi questa scialba animazione.



Queste sfere azzurre nascondono alcuni power-up molto utili...

Casa: BANDAI
N°Giocatori: 1
Continua?: Sì
Livelli di difficoltà: 1

Dopo aver fatto la sua disastrosa apparsa su Game Boy (un meritatissimo 30% sullo scorso numero di GP), il tie-in del famoso telefilm trasmesso su Italia Uno approda sui sedici bit del SNES. Quello che ci si aspetta da un tie-in è che rifletta in tutto e per tutto la produzione a cui si ispira, sia essa film, cartone animato o cicchessia, e in questo *Mighty Morphin Power Rangers* è riuscito benissimo: infatti il gioco è piatto, banale, prevedibile e noioso, proprio come la serie televisiva. Un picchiaduro a scorrimento orizzontale con tanti nemici (tutti rigorosamente uguali) e poche mosse, ecco che cosa è *Power Rangers* per Super Nintendo. Il gioco permette di controllare uno a scelta dei paladini in calzamaglia: Trini, Billy, Jason, Kimberly e Zach. Gli sprite sono disegnati abbastanza bene, ma l'animazione lascia a desiderare, così come il ristretto numero di azioni che possono compiere. Il primo livello è a dir poco soporifero e ricorda in maniera spiacevole il pessimo *Last Battle*, guardacaso ispirato a un'altra serie televisiva, il cartone animato di Kenshiro. Scopo del giocatore è raggiungere la fine dello stage facendosi strada tra nemici tutti rigorosamente uguali l'uno all'altro, tranne per il colore, che saltano fuori con una precisione svizzera, quasi da far sembrare ogni partita il replay di quella precedente. Il gioco continua con mostri di fine livello che ci permetteranno di assistere alla mirabolante trasformazione del nostro personaggio nel rispettivo Power Ranger con tanto di arma speciale, e stage avanzati in cui il gameplay comincia a variare, ma neanche troppo... insomma, una vera pizza!

Nei primi livelli non farete altro che incontrare un sacco di nemici.

Stylz

Si ringrazia Newel - Milano

L'unica cosa che la versione SNES ha in più di quella GB sono i colori.

SUPER NES

MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS

Un gioco decisamente scarso come questo è il massimo che si possa dedicare a una combriccola di idrocefali dalle calzamaglie multicolori quali sono i Power Rangers. Come accade spesso nella storia dei videogiochi, un gioco ispirato a un cartone animato, un telefim o a una pellicola cinematografica si rivela un fiasco completo... figuriamoci poi se lo è già il prodotto su cui si basa! I pochi fan della serie televisiva farebbero bene a stare alla larga dalla cartuccia, perché altrimenti rischierebbero una delusione colossale pari solamente a quella provocata a tutti gli appassionati da *Last Battle*, l'indecente picchiaduro basato sulla fortunata serie di Kenshiro. *Mighty Morphin Power Rangers* rimarrà comunque un grande mistero, il mistero di un simbolo del merchandising che continua a fabbricare soldi provenienti da chissadove. Ma si può sapere chi diavolo va a comprare magliette, spille, tatuaggi e stringhe per scarpe con l'effigie di cinque benemeriti imbecilli? E, soprattutto, chi avrà il coraggio di comprare questa cartuccia?

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

GIOCABILITÀ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

All'altezza del livello qualititativo generale del titolo, ovvero scarsa. Non ci sono problemi iniziali, ma questo perché l'azione è poco varia

GRAFICA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

SFIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

...motivi per cui andare avanti. Io almeno, non ne ho trovati e mai ne troverò

SONORO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

...sono ... ossessionanti e monotone, mentre gli effetti sonori sono decisamente di basso livello

SOTTO CONTROLLO

Video Manga
Japan-English

ROMA

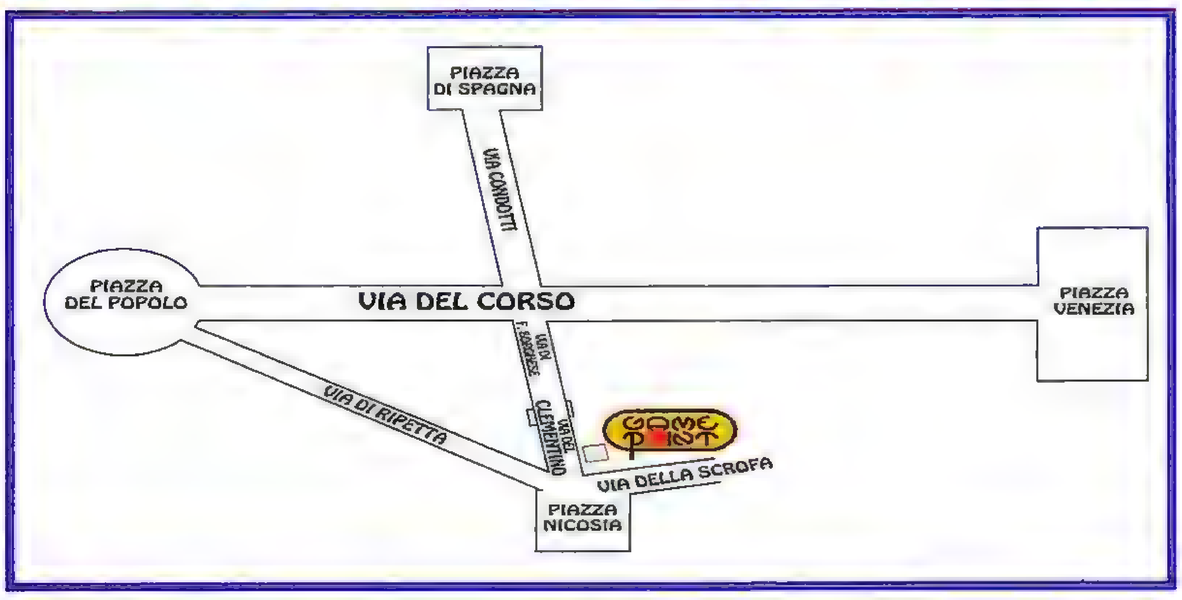
modelli Robot
Giapponesi

Tutti i migliori videogiochi nazionali e d'importazione per la tua console e il tuo computer

GAME POINT

Videogiochi nel cuore della Città

(...lascia Piazza di Spagna alle spalle... poi sempre dritto... e arrivi a Game Point)



Aperto la Domenica

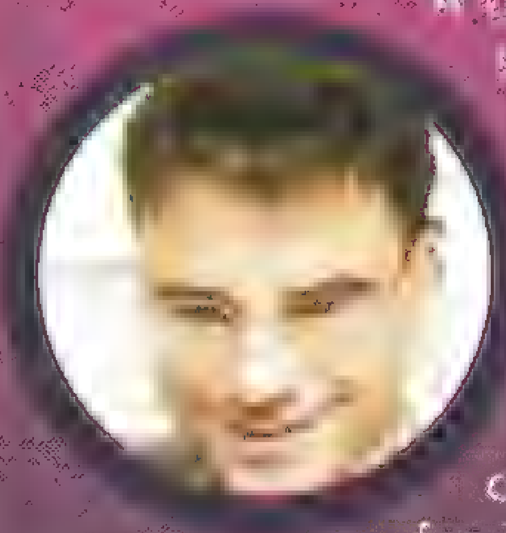
GAME POINT

• Via del Clementino, 95 •
Tel. 06/6867475 • Fax 06/6865203

ROMPICAPO

Casa: NINTENDO
N°Giocatori: 1/2
Continua?: Sì
Livelli di difficoltà: 3

TETRIS 2



A circa sei mesi di distanza dalla pubblicazione per i formati Game Boy e NES, *Tetris 2* approda sul 16 bit Nintendo, ed è il primo a essere commercializzato fra i titoli presentati dalla grande N all'ultimo Summer CES di Chicago. La struttura di gioco ricalca abbastanza fedelmente quella delle versioni a 8 bit e si propone di rinnovare il concept originale del mitico megahit di Alexey Pazhitnov mantenendone nel contempo la grande immediatezza e l'enorme giocabilità. Da una parte, quindi, sono stati introdotti nuovi tipi di blocchi con una specie di 'snodo' che li rende manipolabili durante la caduta, dall'altra l'uso del colore ha assunto un ruolo ben preciso, e non più solamente estetico: solo realizzando una linea o una colonna di almeno tre blocchi dello stesso colore, infatti, si può liberare lo schermo dai pezzi già caduti. Le partite non hanno più una durata potenzialmente infinita, come nell'episodio originale, ma sono articolate in round a difficoltà crescente. All'inizio di ogni round l'area di gioco presenta un certo numero di blocchi fissi colorati, alcuni dei quali lampeggianti: ogni volta che si fa scomparire un blocco lampeggiante, tutti gli altri pezzi dello stesso colore svaniranno come d'incanto, ma il vero scopo del gioco è quello di eliminare tutti i blocchi fissi, così da accedere a un nuovo e più difficile livello. Accanto alla classica modalità di gioco in solitario, è presente anche un'opzione a due giocatori, che può essere impostata sia contro un avversario umano che contro un avversario computerizzato, selezionabile fra tre diversi personaggi che incarnano i tre livelli di difficoltà. L'ultima variazione sul tema è rappresentata, infine, dal Puzzle Mode, che richiede al giocatore di ripulire una serie di schermate predefinite col minor numero possibile di pezzi.
Concludiamo con gli elementi di cornice: i fondali sono abbastanza vari e si segnalano per il classico design 'pacioccoso' Nintendo, ma non sembrano rendere piena giustizia alle potenzialità grafiche dello SNES; le musichette di sottofondo, invece, sono piacevoli e lievi, e accompagnano le partite senza invadenza, così da non distrarre dalla dinamica di gioco.

• Pentothal

Nonostante abbia alcuni spunti originali, *Tetris 2* non raggiungerà mai i livelli di popolarità del titolo precedente.

Si ringrazia Newel - Milano

TETRIS 2

Il segreto dell'incredibile successo che *Tetris* ha incontrato in questi anni sta probabilmente nella sua semplicità. Il concept è così intuitivo e immediato da ipnotizzare letteralmente il giocatore. Cercare di migliorare una ricetta che è vincente proprio perchè essenziale è molto difficile, e così *Tetris 2*, nel tentativo di introdurre qualche elemento di novità, finisce con l'appesantire leggermente la struttura di gioco: in particolare, l'eliminazione dei blocchi per linee o colonne dello stesso colore risulta un po' più complessa del semplice meccanismo a incastri cui siamo abituati. Le reazioni a catena che si innescano con la scomparsa dei pezzi possono risolversi in combinazioni tanto spettacolari quanto involontarie, più per fortuna che per colpo d'occhio. Una volta presa confidenza con i nuovi automatismi, comunque, *T2* riesce a dare delle belle soddisfazioni e si rivela decisamente spassoso nella modalità a due giocatori.

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

SUPER NES

GIOCABILITÀ (7/10)
Non è immediata come nel titolo originale, ma riesce ugualmente a intrigare e coinvolgere il giocatore

GRAFICA (6/10)
[illegible]

SFIDA (8/10)
Le numerose opzioni permettono di configurare il gioco in molti modi diversi, garantendo una buona longevità

SONORO (8/10)
Tutto OK: quattro musiche del genere 'carino' ed effetti sonori sobri ma estremamente efficaci

SNES **79**

SOTTO CONTROLLO

NEW GAME

SUPER NINTENDO

ACT RAISER	L. 79.000
AEREO ACROBAT	L. 129.000
AMAZING TENNIS	L. 79.000
ASTERIX	L. 89.000
ALIEN VS PREDATOR (USA)	L. 119.000
ART OF FIGHTING (USA)	L. 149.000
ALADDIN	L. 129.000
AXELAY	L. 49.000
ADDAMS FAMILY 2	L. 79.000
ALIEN 3	L. 79.000
ADDAMS FAMILY (USA)	L. 69.000
ANDRE AGASSI (JAP)	L. 79.000
BATTLETOADS IN BATTLEMANIA	L. 89.000
BATTLE CLASH	L. 119.000
BLANCO WORLD CLASS RUGBY	L. 89.000
BULLS VS BLAZERS	L. 89.000
BUBSY THE BOBCAT	L. 79.000
BATTLE GRAND PRIX (USA)	L. 89.000
BEST OF THE BEST KARATE (USA)	L. 59.000
BIOMETAL	L. 109.000
BAZZOKA + GIOCHI	L. 69.000
BATMAN RETURNS	L. 99.000
BROWL BROTHER	L. 119.000
CASTELVANIA IV	L. 129.000
CACOMA KNIGHT(JAP)	L. 79.000
CHOPLIFTER III	L. 119,000
CONGO'S CAPER	L. 79.000
CLAYFIGHTER	L. 129.000
CYBERNATOR	L. 79.000
DEAD DANGE (Picchiaduro)	L. 69.000
DESERT FIGHTER	L. 129.000
DONKEY KONG COUNTRY (Ita)	L. 159.000
DRACULA	L. 69.000
DRAGON	L. 139.000
DRAGON'S LAIR	L. 139.000
DICK ENSPAIKE	
DUNGEON MASTER (USA)	L. 99.000
PALLAVOLO (USA)	L. 149.000
DENNIS THE MENACE	L. 149.000
EARTH DEFENCE FORCR	L. 69.000
EXHAUST HEAT F1	L. 79.000
EQUINOX	L. 139.000
FLASHBACK	L. 99.000
F ZERO	L. 69.000
FATAL FURY (USA)	L. 129.000
FINAL FIGHT 2	L. 89.000
FIRST SAMURAI	L. 129.000
FATAL FURY II (USA)	L. 149.000
FLINTSTONES	L. 149.000
FLINSTONS THE TREASURE	L. 139.000
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	L. 119.000
GLI SBULLONATI	L. 119.000
GODS	L. 69.000
GSX II (JAP)	L. 79.000
GOOF TROOP (PIPPO)	L. 99.000
HARLEYS (USA)	L. 79.000
ILLUSION OF GAIA	telefonare
INSPETTOR GADGET (USA)	L. 129.000
JOHN MADDLEN FOOTBALL '93 (USA)	L. 69.000
JYMMY CONNORS TENNIS	L. 79.000
JURASSIC PARK	L. 99.000
KENDO RAGE (USA)	L. 149.000
KING ARTHUR WORLD (RPG)	L. 79.000
K.O. GEORGE F. BOXING	L. 59.000
KRUSTY'S FUN HOUSE	L. 69.000
LAST ACTION HERO	L. 99.000
LAWNMOWER MAN	L. 79.000
LESTER THE UNLIKELY (USA)	L. 149.000
LEMMINGS	L. 89.000
LIBRO DELLA GIUNGLA	L. 149.000
LOST VIKINGS	L. 125.000
MAGIC SWORD (RPG)	L. 79.000
MAGICAL QUEST	L. 149.000
MARIO IS MISSING	L. 79.000
MARIO WORLD	L. 89.000
MAXIMUN CARNAGE	L. 139.000
MECHWARRIOR	L. 79.000
MEGA MAN X	L. 119.000
METAL MARINES (USA)	L. 149.000
MISTER NUTZ	L. 119.000
MISTIC QUEST LEGEND	L. 139.000
MUSYA (USA)	L. 79.000
MIAO (JAP)	L. 79.000
MARIO ALL STARS	L. 119.000
MONKEY (JAP)	L. 79.000
MORTAL KOMBAT	L. 99.000
MARIO KART	L. 129.000
MORTAL KOMBAT II	L. 149.000
NIGEL MANSELL RACING	L. 119.000
N.B.A. JAM	L. 129.000
N.B.A. STAR CHALL	L. 69.000
NHL 94 HOCKEY	L. 139.000
N.F.L. FOOTBALL AMERICANO	L. 149.000
06 (JAP)	L. 79.000
PARODIOUS	L. 79.000
PILONTWINGS	L. 89.000
PIRATES DARK WATER	L. 125.000
PLOK	L. 119.000
POPULOUS	L. 69.000
POPULOUS II	L. 99.000
POWER RANGER	L. 159.000
PRINCE OF PERSIA	L. 89.000
PUFFI (ITA)	L. 139.000
ROBOCOP 3	L. 79.000
REN E STIMPY (USA)	L. 89.000
RPM RACING (USA)	L. 79.000
RIVAL TURF (USA)	L. 79.000
RUN SABER	L. 79.000
R-TYPE (USA)	L. 79.000
SECRET OF MANA	L. 179.000
SECRET OF MANA 2 (Breath of fire)	L. 179.000
SIM CITY	L. 69.000
SMART BALL (USA)	L. 79.000
SPECTRE	L. 125.000
STAR TREK (USA)	L. 169.000
STREET FIGHTER 2 TURBO (JAP)	L. 129.000
STRIKE GUNNER	L. 79.000
SUNSET RIDERS (Cow Boy)	L. 79.000
SUPER BATTLETANK	L. 99.000
SUPER BOMBERMAN	L. 79.000
SUPER SWIV (JAP)	L. 79.000
SUPER DOUBLE DRAGON	L. 119.000
SUPER KICK OFF	L. 79.000
SUPER JAMES POND	L. 129.000
SUPER METROID	L. 109.000
SUPER PINBALL	L. 99.000
SUPER PUTTY	L. 133.000
SUPER PROBOTECTOR	L. 89.000
SUPER STREETFIGHT II (USA)	L. 159.000
STREETFIGHTER II	L. 79.000
SUPER ALESTE	L. 89.000
SUPER ICE HOCKEY (4 Players)	L. 139.000
SUPER WIDGET	L. 139.000
STARWING	L. 69.000
STRIKER	L. 149.000
SUPER OFF ROAD (USA)	L. 79.000
SUPER OFF ROAD	L. 89.000
SUPER TENNIS	L. 79.000
SUPER AQUATIC GAMES	L. 119.000
SUPER SOCCER	L. 89.000
SUPER ADVENTURE ISLAND (USA)	L. 79.000
SENSIBLE SOCCER	L. 129.000
SPIDER MAN X-MEN	L. 69.000
SPACE ACE	L. 149.000
SHADOW RUN	L. 149.000
STUNT RACER FX	L. 149.000
SYLVANION (RPG)	L. 69.000
TAZMANIA	L. 89.000
TINY TOONS	L. 79.000
THE ROCKETEER (JAP)	L. 79.000
TENNIS ALICE (JAP)	L. 79.000
TERMINATOR 2	L. 119.000
THE BLUES BROTHERS	L. 99.000
THE SIMPSONS	L. 109.000
TRODDLER (USA)	L. 129.000
THE TERMINATOR (USA)	L. 89.000
TOM AND JERRY	L. 89.000
TOTAL CARNAGE	L. 79.000
TURN AND BURN (USA)	L. 149.000
TURTLES TOURN. FIGHTER	L. 149.000
T2 APCADE GAME	L. 79.000
ULTIMA FALS PROPHET	telefonare
UN SQUADRON (USA)	L. 79.000
USA ICE KOCKEY (JAP)	L. 79.000
UTOPIA (R.P.G.)	L. 119.000
VIRTUAL SOCCER	L. 139.000
WORLD HEROES	L. 129.000
WRESTRING	L. 69.000
WING COMMANDER 2	L. 89.000
WINTER OLYMPICS	L. 139.000
WARLO	L. 79.000
WORLD CUP USA 94	L. 129.000
XARDION (USA)	L. 79.000
XEYW (JAP)	L. 79.000
YOUNG MERLIN	L. 139.000
ZELDA	L. 129.000
ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS	L. 99.000

Nintendo

BARBIE	L. 69.000
BATTLETOADS DUBLE DRAGON	L. 79.000
BATMAN 1	L. 49.000
BATMAN RETURN THE JOKER	L. 49.000
BIG FOOT	L. 49.000
BLASTER MASTER	L. 67.000
BLUE SHADOW	L. 79.000
BATTLETOADS	L. 49.000
CASTELVANIA 2	L. 49.000
CASTELVANIA 3	L. 49.000
CHIP N DALE	L. 120.000
CARTOON WORKSHOP	L. 109.000
CASTELIAN	L. 79.000
DAY OF THUNDER (AUTO)	L. 49.000
DOUBLE DRAGON I	L. 49.000
DOUBLE DRAGON III	L. 45.000
DRACULA	L. 49.000
ELITE	L. 69.000
FAMILY FUN FITNESS	L. 79.000
GARGOILES QUEST 2	L. 49.000
HOOK	L. 49.000
HUNT FOR RED OCTOBER	L. 49.000
INDIANA JONES	L. 69.000
JIMMY CONNORS	L. 89.000
KIRBY'S ADVENTURE	L. 69.000
LEMMINGS	L. 49.000
LITTLE SAMSON	L. 49.000
MARIO & YOSHI	L. 89.000
NORTH & SOUTH	L. 89.000
NEW YORK	L. 69.000
NIGEL MANSELL	L. 109.000
OPEL GOLF	L. 59.000
PAPER BOY	L. 49.000
PRINCE OF PERSIA	L. 49.000
Pugsley Scavenger Hunt (Fam. Addams)	L. 69.000
ROBOCOP II	L. 49.000
ROLAND	L. 79.000
RAD RACER	L. 69.000
RETURN OF THE EVIL FORCE	L. 49.000
SIDE POCKET	L. 49.000
SMASH TV	L. 69.000
STAR WARS	L. 49.000
STREET GANGS	L. 49.000
SUPER MARIO 3	L. 109.000
SUP. SPIKE V BALL (Pallavolo)	L. 49.000
THE BLUES BROTHERS	L. 69.000
THE SIMPSONS	L. 129.000
TALE SPIN	L. 69.000
TOP GUN	L. 49.000
WORLD WRESTLING	L. 49.000
WORLD WRESTLING	L. 109.000
WIZARD & WARRIORS III	L. 69.000
ZELDA II	L. 49.000

GAME BOY

ALL STAR CIALLENG	L. 49.000
ALIEN 3	L. 59.000
ADVENTUR ISLAND	L. 54.000
ADVENTURE ISLAND II	L. 69.000
BUGS BUNNY	L. 49.000
BIONIC	L. 59.000
BATLEDOAS IN RAGNAROK'S	L. 69.000
BATMAN	L. 49.000
BARBIE	L. 54.000
BLADES OF STEEL	L. 68.900
BURGER TIME	L. 66.900
BEST OF BEST	L. 39.000
DARWING DUCK	L. 59.000
DONKEY KONG	L. 69.000
DR FRANKEN II	L. 69.000
DUCK TALES	L. 75.000
EMPIRE STRIKE BACK	L. 69.000
F1 RACE	L. 79.000
GARFIELD	L. 49.000
GAUNTLED II	L. 66.900
HOOK	L. 69.000
HUNT FOR RED OCTOBER	L. 39.000
INDY INDIANA JONES	L. 74.900
YOSHI'S COOKIE	L. 69.000
JIMMY CONNORS TENNIS	L. 74.900
JOE E MAC	L. 69.000
JOUNGLE BOOK	L. 79.000
JURASSIC PARCK	L. 79.000
KUNG FU	L. 49.000
KIRBY'S DREAM LAND	L. 49.000
KIRBY'S PINBALL LAND	L. 69.000
LOONEY TUNES	L. 59.000
MARIO E YOSHI	L. 49.000
METROID 2	L. 59.000
MICKEY'S DANGEROUS CHASE	L. 79.000
MICKEY MOUSE	L. 59.000
MERCENARI FORCE	L. 49.000
MEGA MAN IV	L. 77.900
MISTIC QUEST	L. 75.000
MORTAL KOMBAT II	L. 69.000
MISSILE COMAND	L. 79.000
NBA ACTION	L. 79.000
NIGEL MANSELL'S	L. 69.000
POPEYE	L. 49.000
PANG	L. 66.000
PAPER BOY 2	L. 66.900
PIRAMIDS OF RA	L. 49.000
POPOLOUS	L. 49.000
POWER RANGER	L. 79.000
PRINCE OF PERSIA	L. 59.000
PUFFI	L. 69.000
ROBIN HOOD	L. 39.000
ROBOCOP VS TERMINATOR	L. 79.000
SPEEDY GONZALES	L. 54.000
SPIDER MAN 3	L. 69.000
SNOOPY'S	L. 54.000
SUPER JAMES POND 3	L. 73.000
SUPER MARIO LAND 2	L. 69.000
SPY VS SPY	L. 51.900
SUPER MARIO LAND 3	L. 73.000
SBULLONATI	L. 49.000
SUPER KICK OFF	L. 59.000
THE ADDAMS FAMILY	L. 54.000
THE FIDGETTS	L. 79.000
TITUS	L. 49.000
TINY TOON	L. 59.900
TIP OFF	L. 73.000
T2	L. 66.900
THE BLUES BROTHERS	L. 69.000
TETRIS 2	L. 78.000
TURTLES III	L. 69.000
TESSERAE	L. 69.000
TETRIS	L. 66.000
TRACK E FIELD	L. 69.000
TOP GUN	L. 39.000
TURN AND BURN	L. 49.000
ULTIMA RUNES OF VIRTUE (R.P.G.)	L. 49.000
UNIVERSAL SOLDIER	L. 39.000
WERE BACK	L. 49.000
WINNER OLIMPIC GAME	L. 79.000
WORLD CUP USA 94	L. 79.000
ZELDA LINKS	L. 74.000

3DO

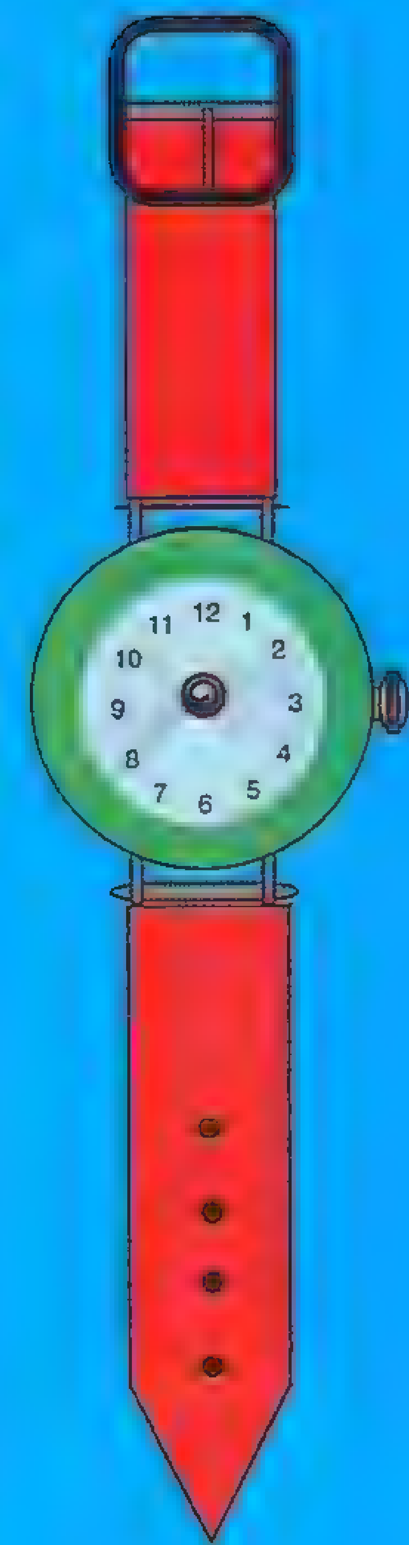
BURNING SOLDIER	L. 139.000
DRAGON'S LAIR	L. 149.000
JOHN MADDEN FOOTBALL	L. 149.000
LEMMINGS	L. 149.000
MAD DOG MC.CREE	L. 139.000
MAD DOG MC.CREE 2	L. 139.000
MICROCOSM	L. 139.000
OCEANS BELOW	L. 139.000
PEBBLE BEACH GOLF LINKS	L. 149.000
SEWER SHARK	L. 149.000
STELLAR 7 DRAXON S REVENGE	L. 149.000
ROAD RASH	L. 139.000
SHADOW (Picchiaduro)	L. 139.000
WAY OF THE WARRIOR (Picchiaduro)	L. 139.000

AMIGA CD

ALFRED CHICKEN	L. 79.000
CHAMBERS OF SHAOLIN	L. 79.000
DENNIS	L. 79.000
DISPOSABLE HERO	L. 79.000
FIRE FORCE	L. 79.000
FLY HARDER	L. 79.000
INTERNATIONAL KARATE	L. 79.000
JAMES POND 2	L. 79.000
LOTUS TRILOGY	L. 79.000
MICROCOSM	L. 139.000
MEANS ARENAS	L. 79.000
MORPH	L. 79.000
NIGEL MANSELL'S	L. 79.000
NICK FALDOS (GOLF)	L. 89.000
PINBALL FANTASIES	L. 89.000
SPORTS FOOTBAL	L. 79.000
SENSIBLE SOCCER	L. 79.000
SENSIBLE SOCCER NEW INT ED	L. 69.000
SEEK & DESTROY	L. 79.000
SLEEP WALKER	L. 79.000
TROLLS	L. 79.000
ZOOL	L. 79.000

NEO GEO

BLUE S JOURNEY	L. 169.000
BURNING FIGHT	L. 359.000
CYBER-LIP	L. 139.000
CROSSED SWORDS	L. 239.000
EIGHTMAN	L. 259.000
FATAL FURY 2	L. 309.000
JOY JOY KID	L. 139.000
LEAGUE BOWLING	L. 139.000
MUTATION NATION	L. 259.000
NINJA COMBAT	L. 159.000
WORLD HEROES	telefonare
SENGOKU 2	telefonare



OFFERTISSIMA SUPER MARIO WATCH

L. 49.000

SUPER GAME BOY ITALIANO L. 119.000

CONSOLE ACTION SET NINTENDO 8 BIT + PISTOLA + 2 JOY STICK + 2 GIOCHI

a sole **L. 189.000**

Orari d'apertura
dalle 9 alle 12
dalle 14 alle 19

DISPONIBILI LISTINI PER RIVENDITORI

NEW GAME
Via 4 Novembre, 55 - 25066 LUMEZZANE PIEVE (BS)
TELEFONO 030/8970849 r.a. - FAX 030/8970854

ORDINARE
È FACILE:
TELEFONACI
OPPURE
MANDACI UN FAX

TELEFONO

✆ 030/8970849 r.a.

FAX

030/8970854

Orari d'apertura

dalle 9 alle 12

dalle 14 alle 19

NEW GAME

MEGA DRIVE

ANDREA AGASSI (TENNIS)	L. 79.000	DARWING 4881 (JAP)	L. 79.000	JAMES POND II	L. 79.000	SNAKE RATTLE N ROLL	L. 104.000
ARCH RIVALS	L. 49.000	DJ BOY	L. 79.000	KID CHAMELEON	L. 49.000	SPACE HARRIER	L. 79.000
ARIEL THE LITTLE MERMAID	L. 69.000	DOUBLE DRAGON 3	L. 99.000	KING OF THE MONSTERS	L. 49.000	SUPER-MAN	L. 90.000
ANOTHER WORLD	L. 69.000	DOUBLE HEADER HOCKEY - FOOTBALL	L. 79.000	KLAX - GENESIS	L. 79.000	SUPER SHINOBY 1	L. 79.000
ASTERIX	L. 119.000	DUNE II	L. 149.000	LOTUS II	L. 69.000	STREET OF RAGE II	L. 129.000
ALADDIN	L. 119.000	EA HOCKEY	L. 49.000	LEADER BOARD	L. 79.000	STRIDER	L. 49.000
ALIEN STORM	L. 79.000	ECCO THE DALPHIN 2	L. 126.000	LAST BATTLE	L. 79.000	SIDE POCKET	L. 79.000
ALIEN 3 GENESIS	L. 79.000	EMPIRE OF STEEL	L. 69.000	LEMMINGS	L. 79.000	SKITCHIN	L. 59.000
ASSAULT SUIT LEYONOS (JAP)	L. 79.000	ETERNAL CHAMPIONS	L. 99.000	[illegible]	[illegible]	SPLATTER HOUSE 2	L. 49.000
ALTERED BEAST	L. 79.000	ESWAT	L. 79.000	LHX ATTACK CHOPP.	L. 69.000	SUPER HANG ON	L. 49.000
ALISIA DRAGON - GENESIS	L. 79.000	EUROPEAN CLUB SOCCER	L. 49.000	LOTUS TURBO	L. 69.000	SUPER HYLDE	L. 79.000
AEREO BASTER	L. 79.000	EVANDER HOLY F ELD S BOXING	L. 129.000	MARVEL LAND	L. 79.000	[illegible]	L. 109.000
ARROW FLASH	L. 49.000	ELEMENTA MASTER I (JAP)	L. 79.000	MAXIMUM CARNAGE	L. 119.000	SUPER SHINOBY 2	L. 99.000
ATOMIC RUNNER	L. 49.000	EXMUTANTS	L. 49.000	MERCS	L. 79.000	SUPER STREET FIGHTER	L. 149.000
BUSBY	L. 69.000	EX-RANZA (JAP)	L. 49.000	MORTAL KOMBAT	L. 89.000	TAZMANIA	L. 69.000
BALL 2 3D	L. 99.000	FATAL FURY	L. 79.000	MIG 29	L. 129.000	TAZMANIA II THE RETURN	L. 99.000
BATMAN RETURNS	L. 69.000	FATAL FURY 2	L. 139.000	[illegible]	L. 79.000	TERMINATOR 2	L. 49.000
[illegible]	L. 79.000	FIFA SOCCER	L. 109.000	[illegible]	L. 129.000	THE LEGEND OF GALAHAD	L. 69.000
BLADES OF VENGEANCE	L. 109.000	FATAL LABIRINT	L. 79.000	[illegible]	L. 69.000	THE LOST VIKINGS - GENESIS	L. 119.000
BURNING FORCE	L. 79.000	FANTASIA (TOPOLINO)	L. 119.000	MICHAEL JACKSON'S	L. 79.000	TOE JAM & EARL 1 (USA)	L. 79.000
BONANZA BROS	L. 79.000	FATMAN (JAP)	L. 79.000	MICROMACHINE	L. 119.000	TURTLES TOURNAMENT TWO CRUDE DUDES	L. 79.000
BATTLE MANIA (JAP)	L. 79.000	FREASURE LAND (Puzzle)	L. 79.000	[illegible]	L. 139.000	TURTLES TOURNAMENT FIGHTER	L. 129.000
BUCK ROGERS	L. 79.000	F-117 NIGHT STORM	L. 79.000	NIGEL MANSELL'S - GENESIS	L. 99.000	THE OTTIFANTS	L. 109.000
BARE KNUCKLE (JAP)	L. 79.000	GREATEST (BOX)	L. 129.000	N.B.A. JAM	L. 89.000	TURBO OUTRUN	L. 109.000
BATMAN - GENESIS	L. 79.000	GODS	L. 99.000	NHL '94 HOCKEY	L. 149.000	THE FAERY TALE	L. 79.000
CUCK ROCK	L. 79.000	GREENDOG	L. 89.000	NHL '95 HOCKEY (4 Players)	L. 129.000	THE TERMINATOR	L. 49.000
COMBAT CARS	L. 89.000	GENERAL CAOS	L. 69.000	OUTRUN 2019	L. 79.000	THE FLINTSTONES	L. 96.000
COOL SPOT	L. 105.000	GAUNTLET IV	L. 115.000	OUTRUNNERS	L. 89.000	TALESPIN	L. 49.000
COSMIC SPACE HEAD	L. 69.000	GLOBAL GLADIATOR	L. 129.000	PELE' II WORLD TOUR	L. 79.000	TOE JAM & EARL	L. 124.000
CAPTAIN AMERICA	L. 79.000	G-LOC	L. 99.000	PIRATES - GENESIS	L. 136.000	TURTLES THE HYPERST ONE HEIST	L. 109.000
CAPTAN PLANET	L. 109.000	GRAN SLAM (TENNIS)	L. 49.000	PHELIOS (JAP)	L. 79.000	TOKI - GENESIS	L. 79.000
CASTLE OF ILLUSION (TOPOLINO)	L. 109.000	GHOULS'N GHOST'S	L. 79.000	PUGGSY	L. 69.000	TUNDER FORCE II	L. 79.000
CHAKAN	L. 59.000	GOLDEN AXE II - GENESIS	L. 79.000	RASTAN SAGA II (R.P.G.) JAP	L. 79.000	THE REVENGE OF SHINOBI	L. 79.000
CHIKI BOY	L. 49.000	GOLDEN AXE	L. 79.000	ROLLING THUNDER 3	L. 139.000	THE GREAT WALDO SEARCH - GENESIS	L. 79.000
CRACK DOWN	L. 79.000	GOLDEN AXE 3	L. 59.000	ROCKET KNIGH ADVENTURES	L. 109.000	ULTIMATE SOCCER	L. 115.000
CURSE (JAP)	L. 79.000	GADGET TWINS - GENESIS	L. 79.000	ROBOCOP TERMINATOR	L. 119.000	URBAN STRIKE	L. 119.000
CRACK DOWN	L. 79.000	GUN SHIP	L. 89.000	RAMBO III	L. 79.000	VIRTUA RACING	L. 149.000
DUBLE CLUTCH	L. 99.000	GUN STAR HEROES (JAP)	L. 69.000	ROAD RUSH	L. 79.000	WINGS OF WOR	L. 79.000
DAVIS CUP WORLD TOUR (TENNIS)	L. 119.000	HAUNTING	L. 119.000	STREETS OF RAGE 3	L. 89.000	VIRTUAL PINBALL	L. 109.000
DR. ROBOT NIK'S	L. 114.000	HELL FIRE	L. 69.000	SONIC 3	L. 139.000	WONDER BOY	L. 49.000
DRACULA	L. 109.000	HYPERDUNK (PALLACANESTRO)	L. 139.000	SPLATTER HOUSE 3 - GENESIS	L. 144.000	WWF WRESTLEMANIA	L. 69.000
DRAGON	L. 129.000	HOOK	L. 79.000	SONIC SPINBALL	L. 129.000	ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS	L. 99.000
DRAGON'S FURY	L. 99.000	INCREDIBLE HULK	L. 119.000	SONIC	L. 89.000	X-MEN	L. 89.000
DE CAP ATTACK	L. 69.000	INSECTOR (JAP)	L. 79.000	STREET FIGHTER II	L. 129.000	THE REVENGE OF SHINOB STREET OF RAGE	L. 69.000
DANGEROUS SEED (JAP)	L. 79.000	JOUNGLE BOOK	L. 129.000	SUPER MONACO GP. II (JAP)	L. 79.000	GOLDEN AXE ZOOL	L. 69.000
		JURASSIC PARK	L. 89.000	SONIC 2	L. 129.000		
		JORDAN BIRDS	L. 89.000	SPIDER-MAN	L. 79.000		
		JAMES POND	L. 79.000	SHADOW DANCER	L. 79.000		
		JAMES POND 3	L. 119.000	SHADOW OF THE BEAST	L. 79.000		
		JEWEZ MASTER (JAP)	L. 79.000	SHADOW OF THE BEAST II	L. 69.000		
				SILVESTER & TWITTEE	L. 129.000		
				SMASH TV	L. 79.000		

GAME GEAR

AGASSI TENNIS	L. 81.000	CRISTAL WARRIORS	L. 49.000	JURASSIC PARK	L. 79.000	SONIC CHAOS	L. 79.000
ALESTE II	L. 53.000	CHAKAN	L. 49.000	LAST ACTION HERO	L. 79.000	SUPER SMASH	L. 66.900
ARIEL THE LITTLE MERMAID	L. 79.000	CHOPLIFTER II	L. 69.000	MORTAL KOMBAT	L. 79.000	SPACE HARRIER	L. 49.000
ALIEN SYNDROME	L. 66.900	CHUCK ROCK II	L. 49.000	MORTAL KOMBAT I.	L. 79.000	SOLITAIRE POKET	L. 49.000
ARIAL ASSAULT	L. 49.000	DEVILISH	L. 66.900	MICROMACHINE	L. 89.000	SPEEDTRAP	L. 79.000
ALIEN III	L. 49.000	DRAGON CRISTAL	L. 66.900	N B A ACTION	L. 79.000	STAR WARS	L. 69.000
ALADDIN	L. 69.000	DRACULA	L. 76.000	OLIMPIC GOLD	L. 59.000	STREET OF RAGE	L. 59.000
ASTERIX	L. 59.000	ECCO TEH DOLPHIN	L. 79.000	PAC-MAN ATTACK	L. 79.000	TAZMANIA	L. 49.000
BATMAN RETURNS	L. 49.000	FOOTBALL	L. 49.000	POPILS	L. 66.900	THE SIMPSON	L. 66.900
BOXING	L. 49.000	GLOBAL GLADIATORS	L. 79.000	PANIC FACTORY	L. 66.900	TOM AND JARRY	L. 76.000
CLIFFHANGER	L. 79.000	GP RIDER	L. 79.000	PUTTER GOLF	L. 49.000	T2	L. 79.000
CHUCK ROCK	L. 49.000	HALLEY WARS	L. 49.000	PINBAL DREAM	L. 82.000	WINBLEDON	L. 79.000
		INCREDIBLE HULK	L. 69.000	ROAD RASH	L. 79.900	WOODY POP	L. 66.900
		INDY	L. 69.000	SUPER MAN	L. 79.000	WINTER OLIMPICS	L. 76.000
		JAMES BOND 007	L. 49.000	SONIC 2	L. 49.000	WORLD CUP USA '94	L. 69.000
		JOUNGLE BOOK	L. 76.000	SUPER KICK OFF	L. 79.000		

MASTER SYSTEM

ACTION FIGHTER	L. 49.000	FORGOTTEN WORLD	L. 49.000	PRINCE OF PERSIA	L. 49.000	SPEEDBALL 2	L. 59.000
ALADDIN	L. 69.000	GAUNTLET	L. 69.000	PRO WRESTLING	L. 49.000	SUPER SPACE INVADERS	L. 59.900
ANDREA AGASSI	L. 96.000	G-LOC	L. 49.000	RAMPART	L. 49.000	SONIC 2	L. 49.000
ALIEN STORM	L. 49.000	GP RIDER	L. 49.000	RENEGADE	L. 49.000	STREETS OF RAGE	L. 49.000
ALIEN 3	L. 49.000	HEROES OF THE LANCE	L. 49.000	ROAD RASH	L. 99.900	STAR WARS	L. 59.000
ARCADE SMASH TV	L. 49.000	IMPOSSIBLE MISSION	L. 59.900	RAMBO III	L. 49.000	TENNIS ACE	L. 69.000
ASTERIX	L. 49.000	INCREDIBLE HULK	L. 69.000	ROBOCOD (JAMES POND II)	L. 59.000	TERMINATOR	L. 49.000
BACK FUTURE II	L. 59.900	JAMES BOND 007	L. 49.000	ROBOCOP VS TERMINATOR	L. 49.000	THE NINJA	L. 49.900
BACK FUTURE 3	L. 49.000	JUNGLE BOOK	L. 69.000	TYPE	L. 49.000	THE SECRET OF SHINOBI	L. 49.000
BUGGY RUN	L. 49.000	JURASSIC PARK	L. 59.000	SENNA SUPER MONACO GP II	L. 49.000	TOPOLINO	L. 59.000
CHACK ROCK	L. 49.000	MASTER OF BARKNES	L. 69.000	SHINOBI	L. 49.000	TRANSBOT	L. 49.000
CHAMPIONS EUROPE	L. 59.900	MICHAEL JACKSON'S	L. 49.000	STREET OF RAGE II	L. 59.000	XENON 2	L. 69.000
CHASE HQ	L. 49.000	MICROMACHINES	L. 69.000	SUPER OFF ROAD	L. 49.000	WIMBLEDON TENNIS	L. 49.000
DESERT FIGHTER	L. 49.000	NEW ZELAND STORY	L. 49.000	SUPER SPACE INVADERS	L. 59.900	WONDER BOY	L. 49.000
DESERT STRIKES	L. 49.000	OLIMPIC GOLD	L. 49.000	SUPER TENNIS	L. 39.000	WORLD CLASS LEADERBARD GOLF	L. 49.000
DONALD DUCK	L. 59.000	OUTRUN EUROPA	L. 49.000	SUPER KICK OFF	L. 49.000	WORLD GRAN PRIX	L. 49.000
FANTASY ZONE	L. 59.900	PAC MANIA	L. 49.000	STRIDER II	L. 59.000	WORLD SOCCER	L. 76.000
		PREDATOR 2	L. 49.000	SHOOTING GALLERY	L. 79.000	ZILLION II	L. 59.900
		PIT FIGHTER	L. 49.000	SMASH HITS	L. 59.900		
		POPOLOUS	L. 49.000	SMASH TV	L. 49.000		

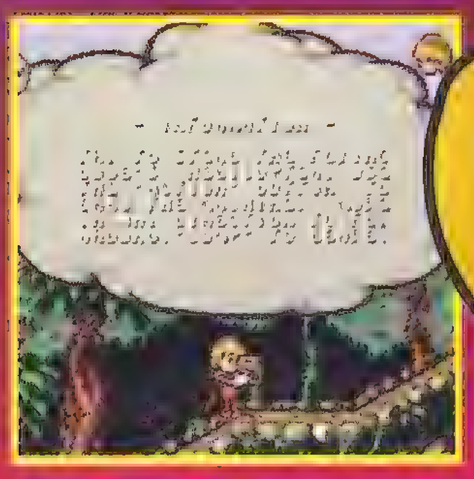
MEGA CD

ARCADE COLLECTION	L. 109.000	BATMAN RETURNS	L. 119.000	JURASSIC PARK	L. 149.000	RACING ACES	L. 99.000
		CLIFFHANGER	L. 139.000	MAG DOG MC CREE	L. 149.000	SPIDER MAN	L. 129.000
		CHUCK ROCK	L. 109.000	MICROCOSM	L. 129.000	SEWER SHARK	L. 129.000
		DOUBLE SWITCH	L. 136.000	PRINCE OF PERSIA	L. 109.000	STELLAR FIRE	L. 129.000
		JAGUAR XJ 220	L. 109.000	ROBO ALESTE	L. 109.000	WONDER DOG	L. 114.000

NEW GAME - Via 4 Novembre, 55 - 25066 LUMEZZANE PIEVE (BS)

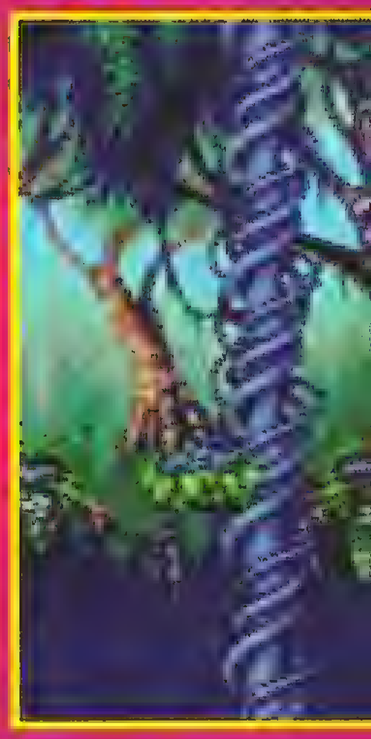
Casa: PSYGNOSIS
N°Giocatori: 1
Continua?: Sì
Livelli di difficoltà: 1

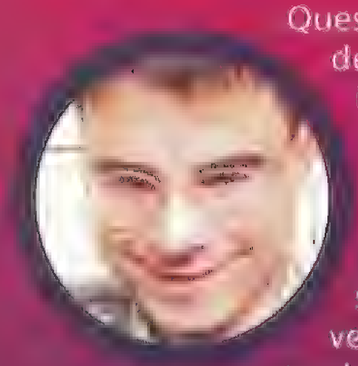
The MIS adventures of Flink



Le pergamene contengono utili consigli su come proseguire.

Nel livello ambientato nel castello troverete l'immancabile palla di ferro gigante che dondola avanti e indietro.

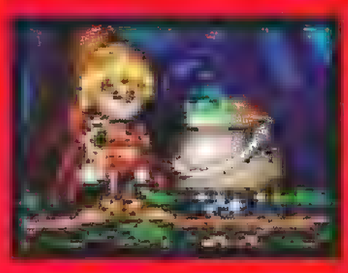




Questo nuovo titolo della Psygnosis è improntato allo stile tipico dei platform per computer piuttosto insolito su un Mega Drive: si capisce subito che si tratta di un prodotto europeo e non del classico titolo nipponico. Se questo discorso è valido per il design grafico, non si può dire lo stesso per la struttura di gioco che, collocandosi nella più classica tradizione dei giochi di piattaforme giapponesi, prende più di uno spunto di ispirazione dalla serie Nintendo di *Mario*. I nemici, ad esempio, possono essere neutralizzati con il canonico salto in testa e, una volta resi innocui, possono essere usati come proiettili e lanciati contro gli avversari; ci sono poi delle piattaforme mobili che esplodono dopo che il conteggio dal quale sono contrassegnate giunge a zero; oppure dei gruppi di fantasmini tondi che si spostano a ondate verso il giocatore. A parte questi piccoli déjà-vu, *Flink* offre anche degli elementi originali, come la presenza degli incantesimi, che si rivelano in alcuni punti indispensabili per il proseguimento del gioco, oppure l'uso della prospettiva nel movimento degli ostacoli: ci sono per esempio delle enormi mazze ferrate che oscilla-

HOCUS POCUS

La magia ha un ruolo importante in *Flink*: lungo i livelli il protagonista raccoglie una serie di astrusi ingredienti che, opportunamente combinati, mettono a disposizione dei poteri eccone alcuni.



QUICK GROW
Consente di far crescere magicamente delle strane piante che portano in locazioni altrimenti inaggirabili.

DEMON
Crea un diabolico piccolo genio che gravita attorno a Flink e lo protegge dai nemici.

LIGHTING
Scagliano lampi e saette per illuminare la notte e svelare i percorsi segreti nascosti dalle tenebre.

SHRINK
Come in "Alice nel paese delle meraviglie", Flink diviene microscopico e può attraversare le porte più strette.

GHOST
Grazie al fiore e un altro permette di accedere al Regno delle Nuvole, ma forse non ve lo dovrei dire...

SHIELD
Fa materializzare uno scudo magico che protegge il mondo circostante per un periodo di tempo limitato.

DUST DEVIL
Investe tutti i nemici che occupano l'area di gioco con un turbine che li spedisce via definitivamente.

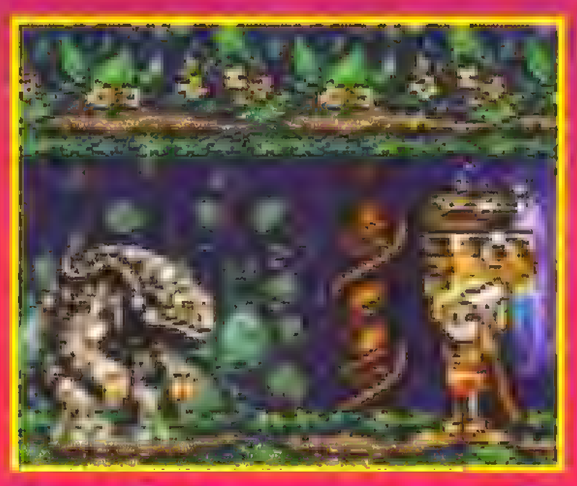
PLATFORM
Crea istantaneamente una piattaforma che permette di raggiungere porte o bonus altrimenti fuori portata.

A destra, nello schermo in cui potete scegliere se continuare dopo aver perso l'ultima vita avrete solo pochi istanti per prendere una decisione, dopodiché rivedrete la schermata dei titoli...

La grafica di *Flink* è talmente colorata e definita che sembra essere uscita direttamente da un'Amiga. Il Mega Drive dimostra di avere molti assi nella manica.

no in profondità e possono essere evitate solo quando si ingrandiscono in direzione del giocatore o quando si rimpiccioliscono sullo sfondo.

Come già è accaduto per *Earthworm Jim*, in questo titolo non c'è traccia di password, né di opzioni di salvataggio: il che significa che, come ai bei tempi, bisogna farsi tutta una tirata per riuscire a finire il gioco, cercando di farsi bastare i cinque crediti disponibili. Per imparare i meccanismi di tutti i livelli è comunque possibile selezionare la modalità "practice", che consente di usare continua infiniti, ma non permette di terminare l'ultimo livello. In ogni caso la progressione del livello di difficoltà è molto ben calibrata e permette di acquisire la necessaria padronanza di gioco a mano a mano che la sfida si fa più impegnativa.



I forzieri, oltre a nascondere preziosi tesori, si riveleranno utilissime armi se scaraventati contro i nemici.

Le espressioni che il giovane protagonista assume in alcune situazioni sono a dir poco fantastiche.

Sotto, nel livello sottomarino dovrete affrontare pesci voraci e spuntoni accuminati.

THE MIS ADVENTURES OF FLINK

Ammirando la grafica di *Flink* si può dubitare per qualche istante che sia un gioco per MD. Dal punto di vista dello stile, dice veramente qualcosa di nuovo nel campo dei platform, introducendo atmosfere fantasy veramente suggestive, distanti anni luce dal classico aspetto pacioccoso dei platform giapponesi. Tanta cura per la forma non ha comunque portato a trascurare la sostanza e, al di là dell'estetica, troviamo un'ottima giocabilità e livelli molto ben disegnati e divertenti. Forse qualche piccolo appunto può essere mosso per quanto riguarda la longevità; l'assenza di password presuppone che *Flink* venga giocato e rigiocato finché non si sia in grado di finirlo con solo 5 continua: premesso che il livello di difficoltà non è né scarso né eccessivo, è realistico supporre che un giocatore di buon livello possa finirlo in una settimana di applicazione, il che può essere troppo poco per qualcuno. Per quanto mi riguarda, ho apprezzato la mancanza di password, che mi ha obbligato a ripetere gli stessi schemi alla ricerca della perfezione di gioco.

AGIRE & PENSARE

A ● P

MEGA DRIVE

GIOCABILITÀ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Il controllo sui movimenti dello sprite è veramente totale e da grandi soddisfazioni

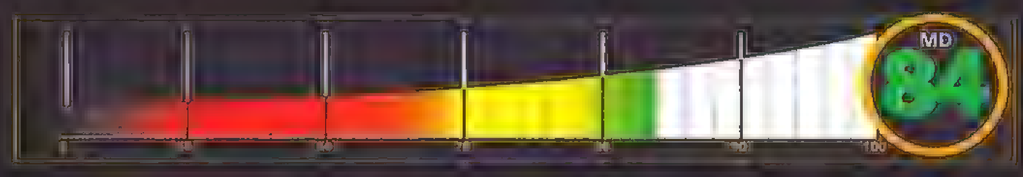
GRAFICA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

SFIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

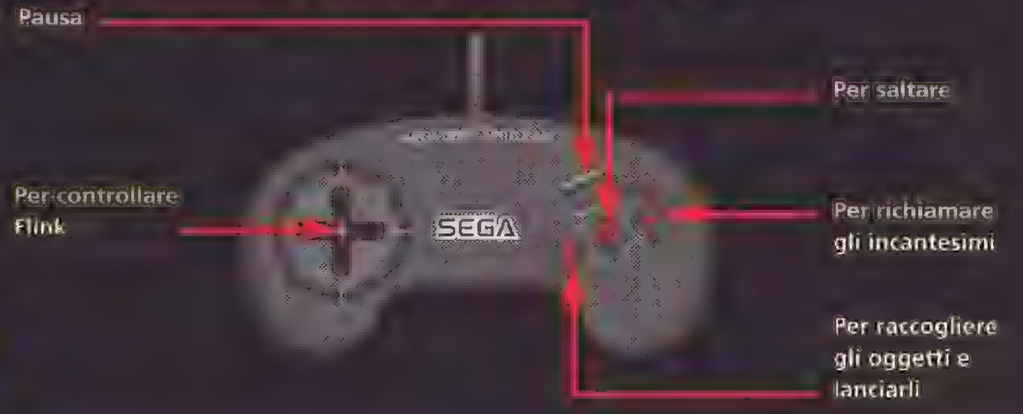
Senza password si è obbligati a giocarlo a fondo, ma i più abili potrebbero finirlo un po' in fretta

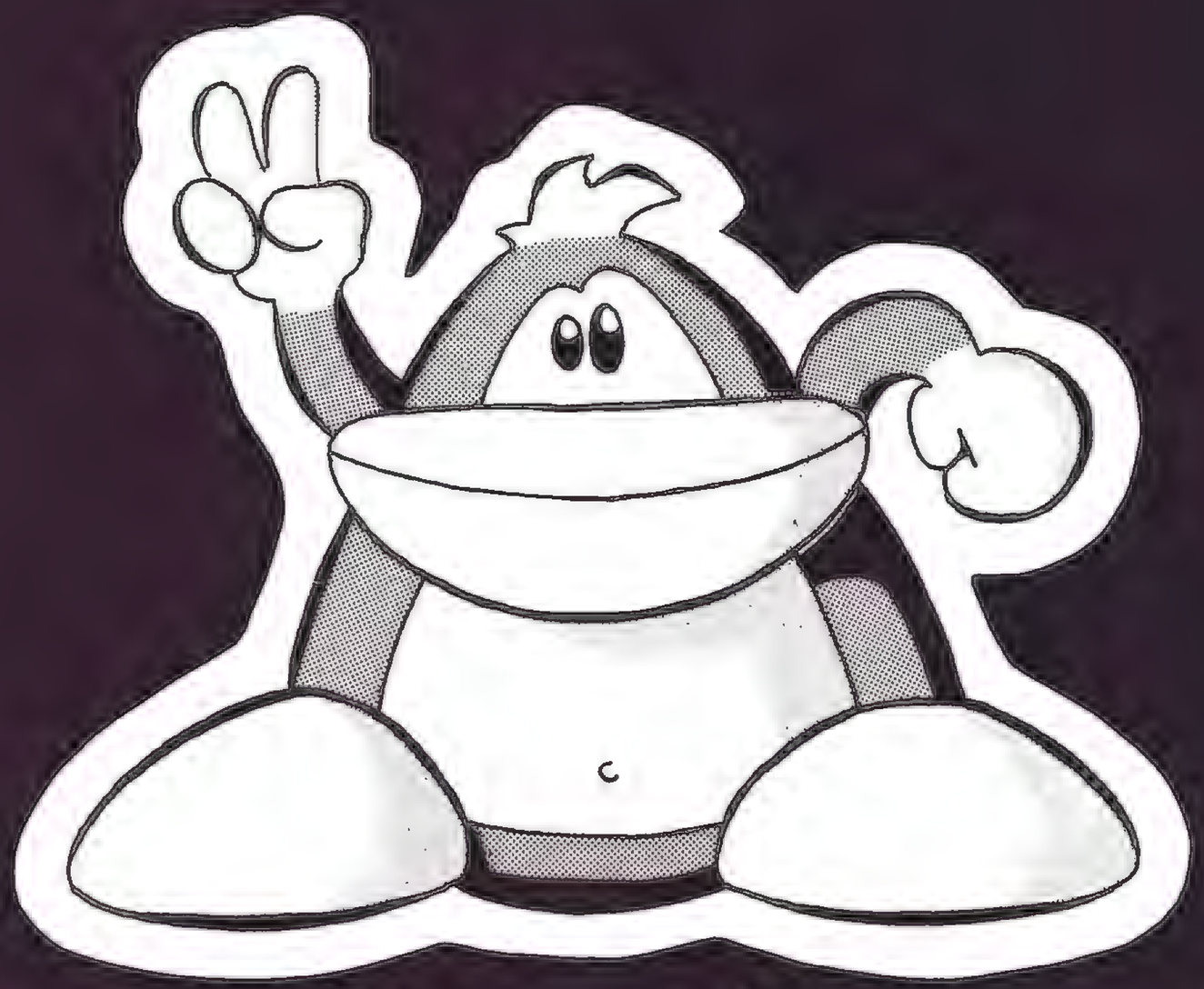
SONORO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Le musiche d'atmosfera fantasy sono molto belle e suggestive. Forse potrebbero essere più varie



SOTTO CONTROLLO





GOEMON

VENDITA NOLEGGIO PERMUTA

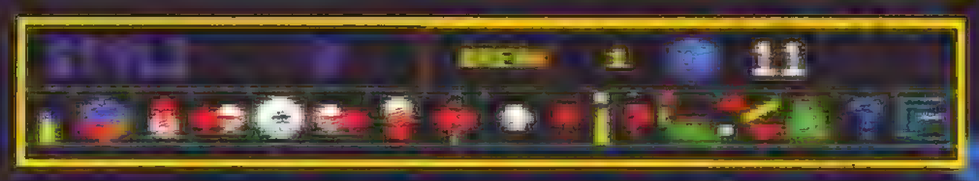
VIDEOGAMES

CI TROVI A **GENOVA**

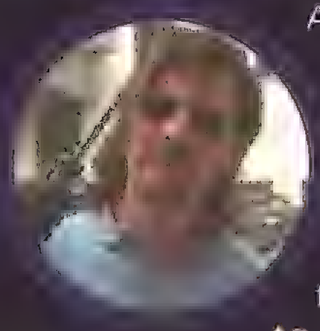
IN VIA FERRO 1R SESTRI PONENTE

TELEFONA O FAXA ALLO **010 625335**

Casa: VIRGIN
N°Giocatori: 1/2
Continua?: NO
Livelli di difficoltà: 4

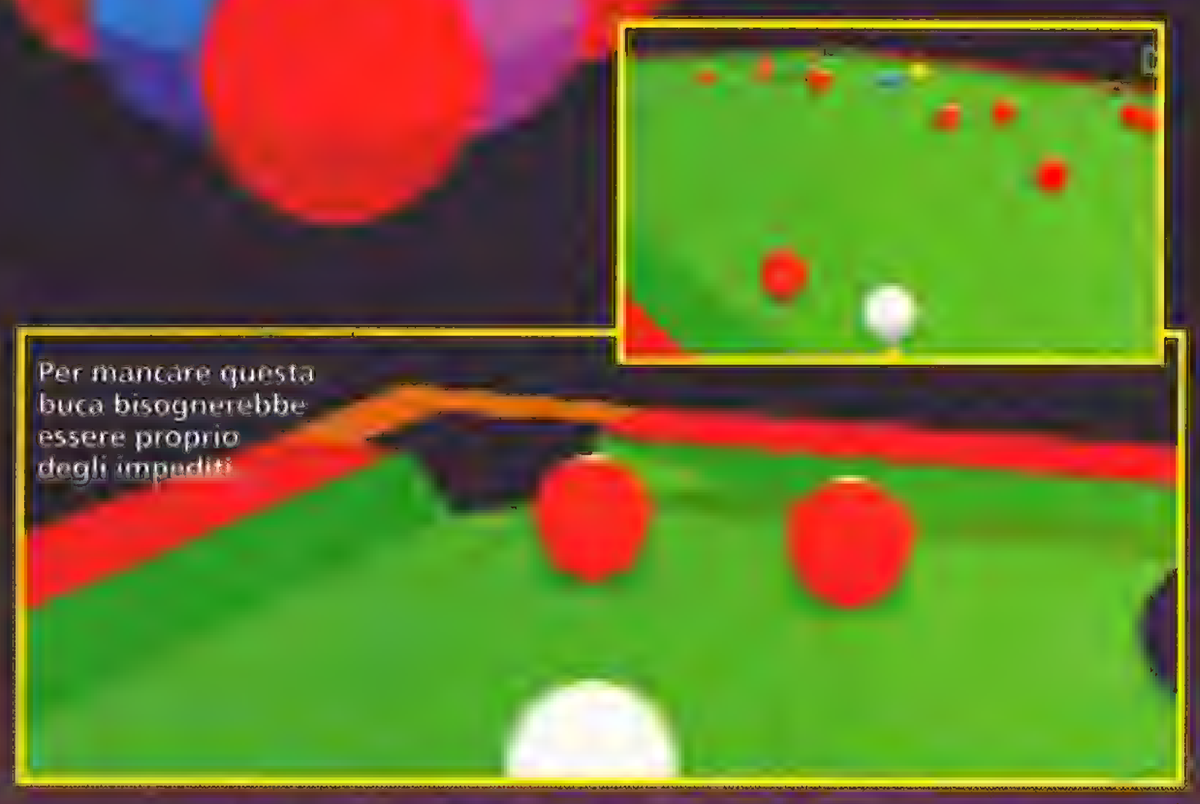


Jimmy White's WHIRLWIND SNOOKER



Abituati a sparatutto frenetici e picchiaduro violenti, i possessori di console potrebbero trovare alquanto inutile giocare a biliardo con la propria console: se proprio vogliono impugnare la stecca possono approfittare delle ore scolastiche meno gradite, magari nel bar vicino alla scuola, oppure dei numerosi scioperi contro la mancata accensione dei caloriferi, le norme igieniche non rispettate, la nuova disposizione del ministero della pubblica istruzione, la palestra in disordine e via dicendo. La Virgin, non curante di quella che ormai è diventata una tradizione (cioè che il biliardo va giocato esclusivamente nei giorni di compito in classe), ha comunque deciso di simulare anche su Mega Drive questa esperienza, portando sul sedici bit della Sega il titolo che qualche anno fa riscosse un grande successo tra i possessori di computer. Non si tratta però del biliardo che siete abituati a giocare al bar, ma dello snooker, una variante anglosassone in cui bisogna prima fare buca con le palle rosse, per poi passare a quelle colorate, indicando prima del tiro quale si vuole mandare in buca.
La natura poligonale del gioco lo rende inadatto a una console, da sempre piuttosto carente sotto questo punto di vista se non aiutata da un chip specifico per i calcoli tridimensionali. Ebbene, i programmatori hanno compiuto il miracolo: la versione MD è veloce quanto quella per computer! Il trucco è semplice: in pratica i calcoli per gli spostamenti delle sfere vengono eseguiti durante l'animazione che mostra la preparazione del tiro (praticamente quando si punta la stecca) e la CPU ha tutto il tempo per farle letteralmente schizzare sullo schermo.
Un'ottima simulazione, non c'è che dire, e sicuramente ce ne vorrà di tempo prima che qualcuno riesca a fare di meglio (anche perché di prodotti di questo tipo ne escono veramente pochi), sempre che questo possa accadere. Adesso sapete che cosa fare quando il biliardo vicino a scuola è chiuso nei giorni di compito in classe...

• *Stylz*



Grazie alle innumerevoli visuali a disposizione, è possibile tenere sott'occhio tutto il tavolo di gioco.

JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER

JWW Snooker è con ogni probabilità la migliore simulazione di biliardo in circolazione (non che ci siano molte alternative, a dire la verità), e non mancherà di entusiasmare gli appassionati della stecca; l'unico problema è che, trattandosi di un gioco tipicamente inglese, non molti lo conosceranno. Grazie all'elevato realismo e all'immediatezza di gioco, comunque, riuscirà a catturare l'attenzione di tutti, dai veterani del tappeto verde ai meno esperti. I virtuosi della stecca (quella reale) potranno facilmente eseguire qualsiasi tipo di tiro, con tanto di quegli effetti che, se solamente imitati dal sottoscritto, si tradurrebbero in un enorme strappo sul tappeto di gioco (ecco perché preferisco giocarci su console). Il controllo via joypad è ottimo e raggiunge l'apice se si dispone di un mouse.
Se nelle giornate piovose vi stancate dei soliti picchiaduro e platform tutti uguali, non c'è niente di meglio che inserire questa cartuccia nello slot del Mega Drive. Non saltate ore di studio, però...

AGIRE & PENSARE

A ○ ○ ○ ○ ● P

MEGA DRIVE

GRAFICA
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
L'interfaccia utente è un esempio di perfezione: già dalla prima partita potrete eseguire tutti i tiri che volete e cambiare visuale in men che non si dica

GRAFICA
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Le palle sfrecciano velocissime: ottimo quello che si trova su un tavolo reale e straordinario l'effetto della rotazione. Carinissime le smorfie delle palle a gioco fermo

SFIDA
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Quattro avversari computerizzati e la possibilità di giocare con un amico assicurano una longevità esemplare

SONORO
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
I suoni che si possono sentire in una sala da biliardo ci sono tutti, mancano solo le imprecazioni dei giocatori che sbagliano

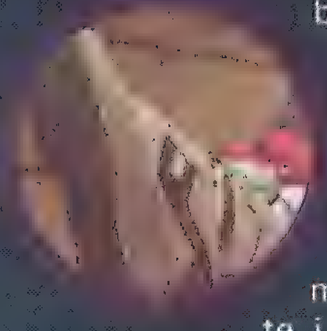
MD 87

SOTTO CONTROLLO

NB: È possibile utilizzare anche un mouse Sega

Casa: KONAMI
N°Giocatori: 1/2
Continua?: Sì
Livelli di difficoltà: 3

CONTRA HARD CORPS



Anni... Sono passati ben due anni da quando i possessori di SNES hanno potuto deliziarsi con il bellissimo *Super Contra* ma ora, finalmente, i MegaDriver possono gioire: *Contra Hard Corps* - versione per il 16 bit Sega del gioco - è arrivato. È grande, nessuna obiezione sarà accolta da questa corte, il giudizio è definitivo e inappellabile.

Sono spariti gli effetti in Mode-7, d'accordo, ma i nuovi effetti realizzati appositamente per questa versione non li fanno assolutamente rimpiangere... Avete zoomate di boss, sezioni tridimensionali altamente spettacolari, mostri danzanti e rotanti come poche volte si è visto sul MD. La trama: liberate la Terra dall'immancabile invasione aliena. Per riuscire nel vostro compito potrete scegliere uno tra i quattro soldati selezionabili - un uomo, una donna, un lupo e un robot - e ciascuno di loro ha abbastanza armi da scatenare un inferno di fuoco con la semplice pressione di un tasto. Il gioco è composto da numerosi livelli ciascuno dei quali propone una sfida diversa, che va dal classico avanza-evita-spara a cavalcate a bordo di moto-jet a arrampicate lungo stretti condotti inseguiti da mostri che si trasformano ogni dieci secondi, passando a una sezione nella quale tenterete di sfuggire a un robot mentre correte, a piedi, lungo una sorta di

La versione per MD di *Contra* non ha nulla da invidiare a quella SNES.

I COMBATTENTI PER LA LIBERTÀ

I personaggi che saranno protagonisti del gioco vengono presentati all'inizio, sta a voi scegliere il vostro preferito.

Gli sprite di alcuni boss di fine livello sono assolutamente spettacolari, provare per credere!

autostrada. La diversità delle varie situazioni significa che, pur restando il gioco un platform d'azione (tanta, tanta azione...) non riuscirete a concepire il significato della parola "NOIA" fino a quando non spegnerete la console, cosa che non avverrà tanto in fretta data la bellezza di questo titolo.
Una volta che avrete terminato il gioco, non correte al telefono per avvertire i vostri amici che vendete una copia usata di *Contra Hard Corps*, probabilmente non avrete visto tutti i livelli e poi sarete spinti a ripetere l'impresa con gli altri personaggi, cercando di seguire altre strategie con un protagonista differente. Inoltre potrete giocare in due in simultanea e questo aggiunge moltissimo al divertimento.
Due parole sul modo in cui *CHC* è stato realizzato: la grafica, oltre ai fenomenali effetti di cui ho parlato in precedenza, vanta ottime animazioni, anche se tutto questo ben di Dio è stato omaggiato di una scelta di colori a volte discutibile... Il sonoro è favoloso, con brani rockeggianti davvero entusiasmanti (correte al sound-test appena acquistato il gioco e ditemi se non avevo ragione) ed effetti di primissimo ordine.
Per finire, l'attesa è stata lunga, forse troppo, ma alla fine ne è valsa la pena: giochi del genere sono rari e farsi sfuggire *Contra Hard Corps* equivale a iscrivere il proprio nome nell'elenco dell'Associazione Masochisti Italiani.

• Paddy

HARD CORPS

Cosa posso aggiungere alla recensione per convincervi che questo gioco è grande? È veloce, a volte addirittura frenetico, l'azione non è mai ripetitiva, e dovrete agire diversamente in ciascuna delle sezioni che affronterete. Tecnicamente il titolo non si discute: grafica, sonoro e manovrabilità non possono essere criticate in alcun modo, se non per la già citata scelta cromatica di alcuni livelli, ma per trovare questo pelo nell'uovo ho dovuto sudare. Poter arrostire alieni insieme a un amico moltiplica il divertimento e i finali multipli regalano tre o quattro punti al voto di questo quasi-capolavoro. Quasi-capolavoro perché torna a galla il vecchio problema dei continua infiniti, piaga videoludica del secolo. D'accordo, il gioco è difficilotto, ma perché tentare il giocatore medio con un'offerta alla quale è difficile resistere? Sarebbe bastato limitarli a cinque o dieci e il bollino di Power Game sarebbe stato proprio qui, in bella vista.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

MEGA DRIVE

GIOCABILITÀ

Difficile fare meglio. I personaggi fanno tutto quello che gli dite, tranne i vostri compiti

GRAFICA

Effetti speciali mercidiali. Il 40 sempre per i colori è abbastanza

SFIDA

Pressoché infinita: tantissimi livelli, quattro personaggi disponibili e azione difficile

SONORO

Eccellenti sia la colonna sonora che gli effetti. Se potete registrate i brani su cassetta

MD 89

SOTTO CONTROLLO

VENDITA DIRETTA E PER CORRISPONDENZA

GIOCO E STRATEGIA sas

Salita Arenella 22/D - Tel -Fax 081/5789319

A NAPOLI
IL PRIMO CENTRO
SPECIALIZZATO IN
GIOCHI CON
ORGANIZZAZIONE
DI CORSI E TORNEI

NOVITÀ SETTIMANALI DA USA E GIAPPONE

INOLTRE
FUMETTI (ARRIVI GIORNALIERI) - MANGA - VIDEO - CD LASER - MODELLINI - GADGET
T-SHIRT - PUZZLE - CARD - POSTER -MATERIALE SCOLASTICO JAPAN

Offertissime di novembre

CONSOLE
Tutte le novità di mercato subito disponibili in magazzino.
Inoltre:

3DO Panasonic NTSC	900.000
3DO Panasonic Pal	Telefonare
Neo Geo CD	Tel.
Megadrive II Pal	Tel.
Super Famicom Scart.	Tel.
Super Game Boy Gig	119.000

ACCESSORI 3DO

2 Joy Panasonic	80.000
Modulo MPEG	Tel.
Cavo AV/Scart	20.000
Conv. NTSC Pal	180.000
Trasf. 220/110 prof.	70.000
Pistola (Game Gun)	88.000

ACCESSORI SFC

SNES Propad	30.000
Originale GIG	28.000
Cavo Scart Gig	30.000
Upgrade Concerter	32.000
Intelligent Joypad	75.000
SNES Programpad	70.000
6 Pl. Multitap	70.000
ACTION REPLAY	**100.000**

ACCESSORI MD

Intelligent Joypad	70.000
Mega Key	30.000
Joy 6 tasti Sega	35.000
Joy 6 tasti Honest	35.000
Multitap	55.000
Multitap E. Arts	70.000
Scart MD2 Stereo	30.000
Scart MD	15.000
SG Megastar	30.000
ACTION REPLAY	**100.000**

ACCESSORI PC ENGINE

2 Joy 6 tasti	
5 Player Multitap	
Apollo	

MEGADRIVE
Numerose le offerte a partire da lire 10.000 su nuovo ed usato
Inoltre:

Sparkster	**Tel.**
Aladin	65.000
Cuntra	**Tel.**
Yu Yu Hakusho 2	Tel.
Spiderman & Venom	**Tel.**
Mortal Kombat 2	115.000
King of Monster 2	95.000
Ecco Dolphine 2	100.000
Eternal Champion	80.000
Bubsy	50.000
Street Rage 3	70.000
Dragon Ball Z	85.000
Fatal Fury 2	100.000
Flintstones	60.000
Topolinomania	**Tel.**
Gunstar Heroes	55.000
Incredible Hulk	120.000
Jurassik Park 2	Tel.
Mazin Saga	45.000
Mickey & Donald	50.000
Mortal Kombat	70.000
NBA Jam	70.000
Rocket Knight	57.000
Sailor Moon R	110.000
Sonic 3	88.000
Star Blade	**Tel.**
Street Fighter 2	75.000
Super Street Fighter 2	120.000
Turtles T. Fighter	Tel.
Virtua Racing	Tel.
Clay Fighter	Tel.
Virtual Bart	Tel.
World Heroes	100.000

SFC/SNES/SNINTENDO

Alien 3	60.000
Bubsy	60.000
Star Wing	60.000
Tennis	50.000
Pilotwing	60.000
Tom & Jerry	60.000
Street Fighter 2	60.000
Castelvania	60.000
Addams Family	60.000
S.R.-Type	60.000
Flashback	60.000
Nigel Mansell	60.000
Good Troop	60.000
Lemmings	60.000
Simpson 1	50.000
Simpson 2	60.000
ChopFlipter 3	**Tel.**
Aladin	Tel.
Super Street F. 2	140.000
Dead Dance	65.000
Fireman	Tel.
Spark Star	Tel.
Samurai Spirits	**Tel.**
Fatal Fury Special	115.000
Fatal Fury 2	100.000
Final Fight 2	60.000
Super Black Bass	Tel.
Tiny Toon	60.000
Tiny Toon Adv.	Tel.
Virtual Bart	**Tel.**
Human GP 3	Tel.
Wild Guns	Tel.
World Heroes 2	Tel.
Yu Yu Hakusho 2	100.000
Dragon Ball x 3	**Tel.**
Mortal Kombat 2	140.000
Ken 7	80.000
Kiki Kai Kai 2	110.000
Mega Man X	Tel.
Muscle Bomber	88.000
NBA Jam	80.000
Pop Twin Bee 2	80.000
Super Soccer	50.000
Lemmings 2	Tel.
Mickey Circus Mistery	**Tel.**
Micromachines	**Tel.**
Topolinomania	**Tel.**
Flintstones	**Tel.**
Jurassic Park 2	**Tel.**
Bomberman 2	Tel.
Double Dragon 5	**Tel.**
Ranma 1/2 4	85.000
Sonic Blastman 2	80.000
Rise of Robots	Tel.
Donckey Kong Country	**Tel.**

3DO
3DO Magazine rivista bimestrale con CD 55.000

Jurassic Park	50.000
Out of this World	70.000
Black Death Mask	Tel.
Way of Warrior	Tel.
Super Street 2 Turbo	
Fifa Soccer	
Penthouse Interactive	
Burning Soldier	Tel.
Mad Dog McCree 2	115.000
Doctor Hauser	Tel.
Sewer Shark	70.000
Total Eclipse	70.000
Road Rush	115.000
Microcosm	115.000
John madden Foot	100.000
Monstermanor	Tel.
Power Kingdom	Tel.
Shadow war	Tel.
S.Wing Commader	70.000
Soccer Kid	Tel.
Star Control	Tel.
Space Shuttle	Tel.
Guardian War	Tel.
Dragon Lore	Tel.
Dragon's Lair	70.000
Kigdom forReaches	Tel.

NEOGEO CD

Fatal Fury 2	95.000
World Heroes 2	Tel.
Samurai Spirits	95.000
Art of Fighting 2	95.000
Last Resort	85.000
Super Side Kicks 2	95.000

PC ENGINE ARCADE CARD

Art of Fighting	
Fatal Fury 2	
Strider	
Mad Stalker	
Fatal Fury Special	
World Heroes	
Magical Fantasy Adv.	
Sexy Idle	

ATTENZIONE: il presente listino è solo un estratto del nostro catalogo, pertanto non comprende tutte le disponibilità e le novità. I prezzi sono datati al 15 Ottobre pertanto possono variare (solitamente in ribasso) per cui telefonare per conferme.

TUTTI I MARCHI CITATI SONO DEI LEGITTIMI PROPRIETARI

PIATTAFORME

Casa: SEGA
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1

SONIC & KNUCKLES

Sonic & Knuckles. Già il titolo preannuncia dei sostanziali cambiamenti. In questo nuovo episodio il protagonista assoluto non è più il riccio blu dalla velocità supersonica, questa volta Sonic dovrà spartire onore e gloria con un altro mammifero spinoso: Knuckles l'echidna rosa.

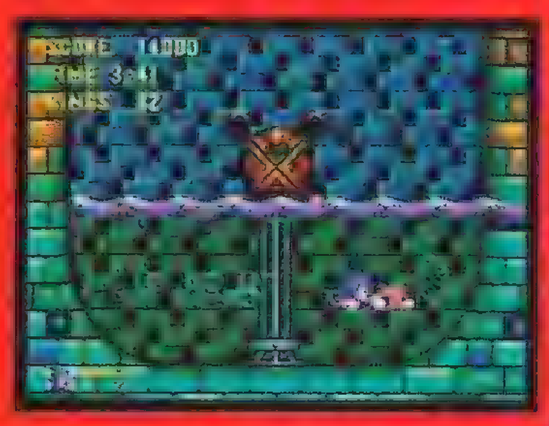
Knuckles ha fatto la sua prima apparizione in *Sonic 3*, era l'aiutante del perfido dottor Robotnik, ma si intuiva che presto si sarebbe reso conto di essere stato raggirato. E così, la nuova avventura dell'eroe di casa Sega si basa tutta su questo intreccio degno di 'Beautiful'.

All'inizio del gioco l'unica opzione disponibile vi permette di scegliere se giocare con Sonic o con Knuckles. Se scegliete Sonic potrete cimentarvi nella quarta avventura dell'amato porcospino blu, ma nel corso del gioco vi renderete conto che qualcosa sta cambiando. Knuckles, che nei primi livelli non perderà occasione per ostacolarvi, deciderà a un certo punto di venire allo scontro diretto con voi e, una volta sconfitto, si renderà conto degli errori commessi passando dalla parte dei buoni e aiutandovi ogni

Potevano mancare i famosi giri della morte? Certo che no!

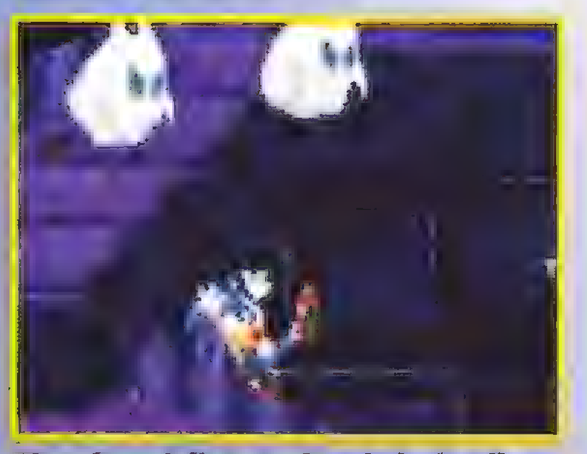
KNUCKLES 2 E KNUCKLES 3

La Sega ha avuto un'altra delle sue idee geniali. Grazie alla speciale conformazione della cartuccia potrete giocare con Knuckles anche in *Sonic 2* e in *Sonic 3*. Questo vi permetterà di sfruttare le potenzialità dell'echidna rosa per esplorare fino in fondo tutti i livelli. Ovviamente prima dovrete recuperare le vecchie cartucce.



Secondo voi, questo buco condurrà a una stanza bonus o è una trappola?

In *Sonic & Knuckles* potrete vestire anche i panni dell'echidna rosa.



Ricordatevi di accendere le luci nella piramide, altrimenti finirete male.

QUANTO SEI BONUS!

Gli Special Stage sono graficamente identici a quelli di *Sonic* 3, ma leggermente più difficili e con una nuova sfera gialla, mentre il distributore di cicche è scomparso e ha lasciato posto a due nuovi Bonus Stage.

Questo schermo bonus è un omaggio a quello di *Sonic* 1. Dovete raggiungere il centro della slot-machine e incrociare le dita.

Dovete cercare di risalire queste specie di flipper più velocemente dell'alta corrente che sale dal basso.

A differenza di Sonic, Knuckles può anche planare come un uccello.

Il porcospino blu dovrà dimostrare anche di avere doti di equilibrismo.

Questa enorme mummia vi darà parecchio filo da torcere.

Sonic alle prese con i fantasmini, chi ha detto Mario?

volta che sarà necessario. Se invece decidete di giocare con Knuckles, una piacevole introduzione vi spiegherà i motivi per cui l'echidna rosa ha deciso di opporsi al dottore e quindi potrete affrontare l'intero gioco controllando questo nuovo personaggio.

Ma la cosa più interessante è che Sonic e Knuckles hanno abilità e caratteristiche differenti e quindi anche i livelli saranno leggermente diversi a seconda del personaggio che deciderete di controllare. Knuckles può infatti planare dolcemente dopo aver effettuato un salto, arrampicarsi su qualsiasi tipo di parete e sfondare alcuni muri particolari. Queste nuove abilità gli permettono quindi di superare ostacoli insormontabili per Sonic e di esplorare meglio tutti i livelli.

Per quanto riguarda la struttura di gioco, *Sonic & Knuckles* ricalca in tutto e pertutto *Sonic 3*, ma allo stesso tempo corregge tutte le imperfezioni del suo predecessore. La grafica di sprite e oggetti è

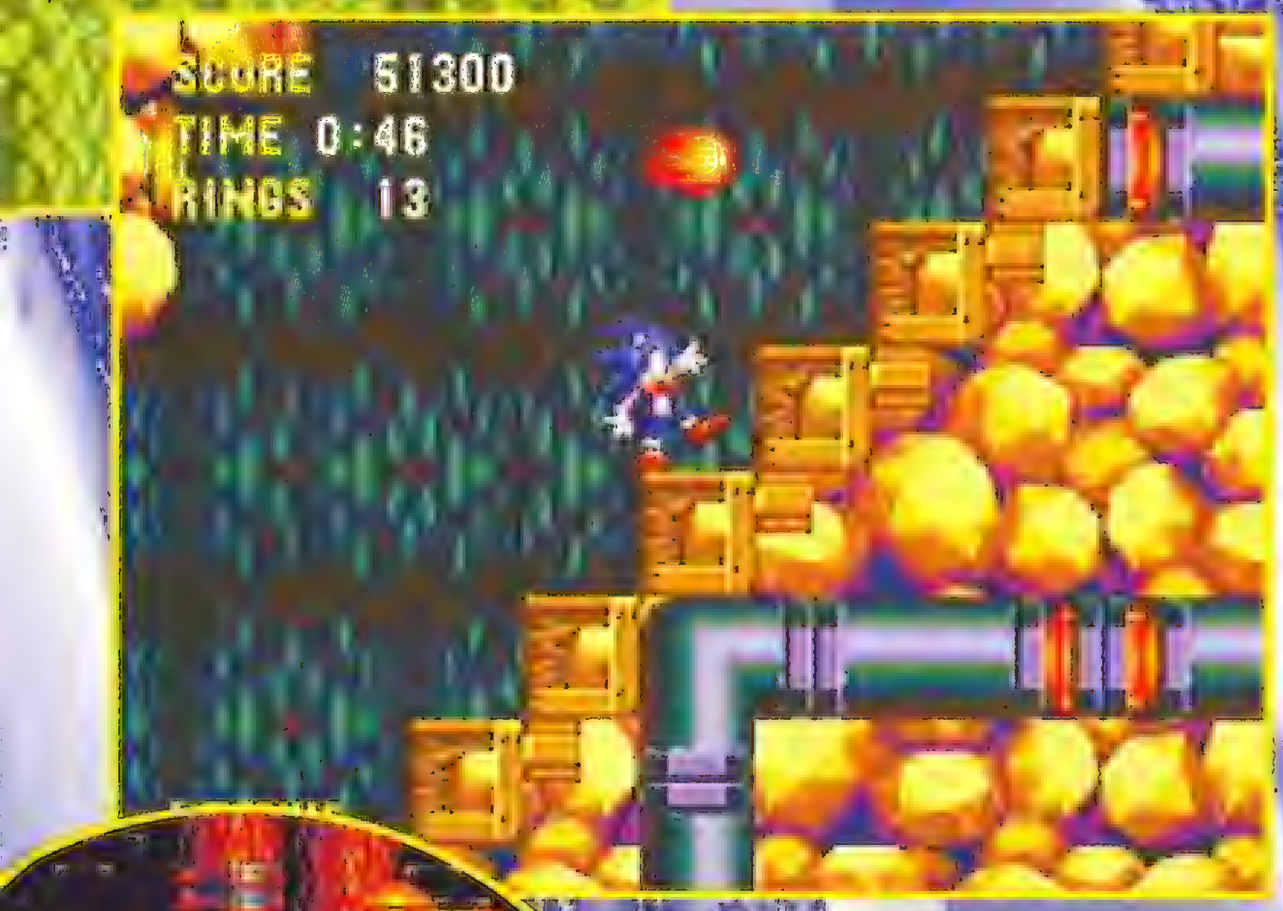
SONIC RADDOPPIA

Sonic e Knuckles dimostrano la loro grande amicizia già dalla sequenza introduttiva del gioco. Una sola domanda: dove sarà mai finita la volpe Tails?

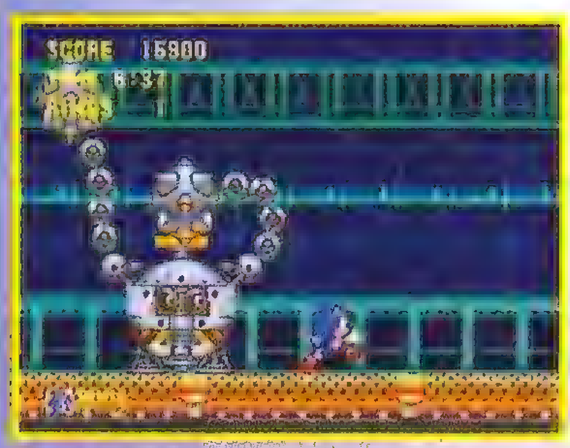
rimasta invariata ma gli scenari sono decisamente più belli con abbondanza di colori, dettagli e livelli di parallasse. L'inutile e costosa batteria tampone è scomparsa e ora vi sarà nuovamente richiesto un discreto impegno per portare a termine il gioco. I livelli, se possibile, sono ancora più vasti e gli Special Stage sono più difficili da trovare. Non c'è più traccia di livelli storici quale quello acquatico (Labirynth di *S1*, Aquatic Ruin di *S2*, Hydrocity di *S3*) e quello tipo flipper (Spring Yard di *S1*, Casino Night di *S2*, Carnival Night di *S3*), sostituiti egregiamente da altri livelli quali Sandopolis, per metà in pieno deserto e per l'atra all'interno di un'enorme piramide, Lava Reef, una grotta tutta ghiaccio e fiamme, Sky Sanktuary, un intero palazzo sospeso nelle nuvole, e Death Egg, la base di Robotnik che assomiglia in modo impressionante alla Morte Nera di 'Guerre Stellari'.

Infine vi voglio segnalare i nemici di fine livello, alcuni davvero sensazionali e spettacolari, e le mille diavolerie che riempiono le varie zone. Già nel primo livello dovrete imparare a conoscere e a usare paracaduti, buffi ascensori e strane catapulte, per non parlare dei fantasmi che appaiono nella piramide egizia se non accendete periodicamente le luci. Come se tutto questo non bastasse, la cartuccia presenta un'idea davvero geniale, ma vi rimando ai box per saperne di più.

• *Trust*



Le spassosissime espressioni di Sonic hanno da sempre caratterizzato ogni puntata della serie. *Sonic & Knuckles* pullula di tocchi di classe e animazioni curate alla perfezione.



Come potete vedere, la grafica di *Sonic & Knuckles* è curata come negli episodi precedenti.

SONIC & KNUCKLES

Fa piacere vedere che una compagnia importante come la Sega sa riconoscere i suoi errori. *Sonic & Knuckles* è veramente fantastico, e questo anche grazie ai difetti presenti negli episodi precedenti. Il modo a due giocatori di *Sonic 2* è brutto? Bene, leviamolo. Il modo a due giocatori di *Sonic 3* è inutile? Bene, cassiamolo. Il sistema di salvataggio rende il gioco troppo facile? Bene, togliamolo. Ogni volta che esce un episodio nuovo gli altri diventano carta straccia? Bene, rimediamo. Grazie a ragionamenti simili a questo si riescono a ottenere buoni giochi, e questa cartuccia ne è la prova lampante. Ogni cosa sembra studiata alla perfezione, ed è difficile trovare un difetto significativo. Gli unici possono essere la scarsa originalità e la poca difficoltà, ma è davvero poca cosa se paragonata ai molti aspetti positivi. Insomma su *Sonic 3* avevo qualche dubbio, ma mi è impossibile non consigliarvi questa cartuccia. Un'ultima cosa, il volpino a due code è scomparso, qualcuno di voi sa che fine abbia fatto?

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

MEGA DRIVE

GIOCABILITÀ
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Sonic e Knuckles sono un'accoppiata davvero vincente: questa cartuccia vi garantirà il doppio del divertimento

GRAFICA
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

SFIDA
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Per quanto il gioco non sia difficile, passerà parecchio tempo prima che riusciate a finirlo con entrambi i personaggi e a esplorarlo tutto

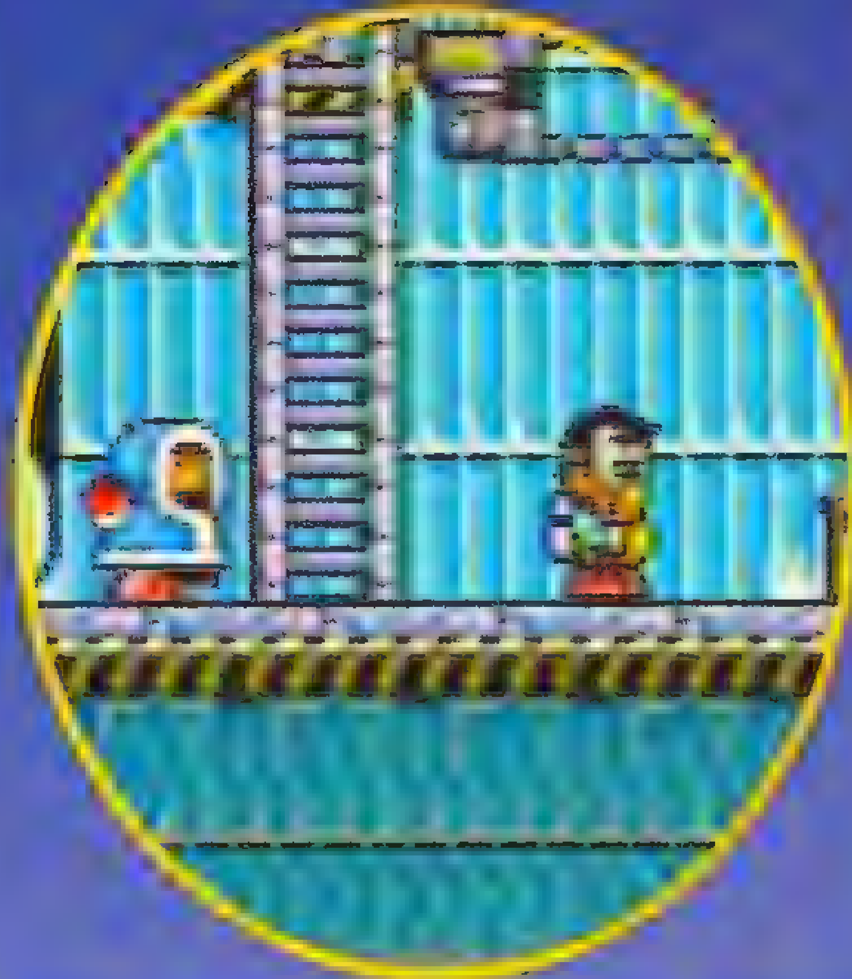
SONORO
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

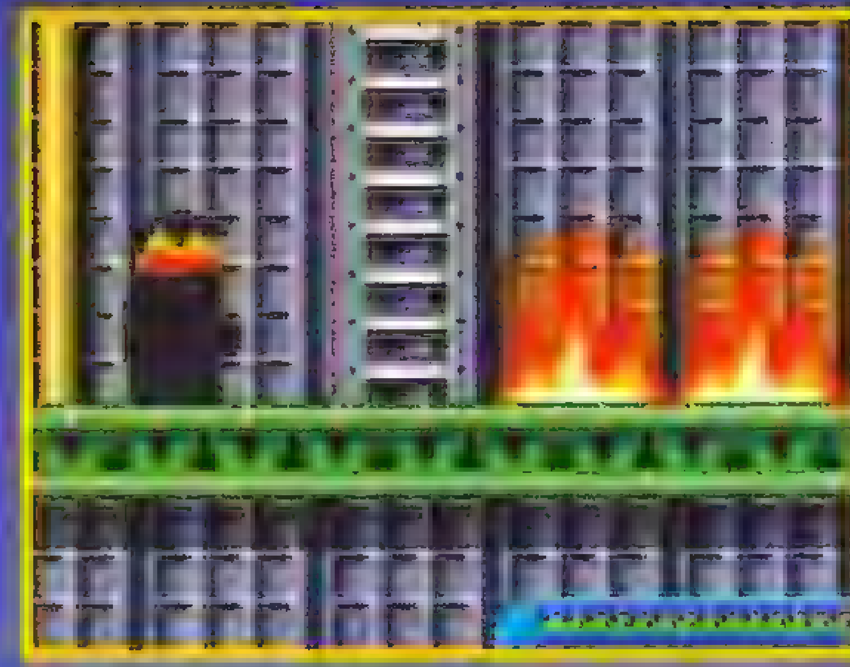
MD 91

SOTTO CONTROLLO

Casa: CODEMASTER
N°Giocatori: 1
Continua?: PASSWORD
Livelli di difficoltà: 3

In Italia la gente vuole sempre parlare di quello che non conosce. Io, per esempio, non capisco niente di navigazione, di pesi specifici, di leggi fisiche, di elettronica, perché gli aerei volano, dentro la televisione ci sono sicuramente gli omini. Soprattutto non capisco niente di barche e navigazione: non so perché quella si chiami "randa", perché la "randa" vada "cazzata" (er... è così, è giusto, mamma, non punitemi), non capisco neanche bene perché una maledetta barca legata al molo debba maledettamente galleggiare, quando invece il mio cuginetto va a picco, se lo metto in acqua legato. Non lo capisco proprio, non c'è niente da fare. Allo stesso modo non capisco perché una barca che affonda sia un buon presupposto per un gioco di piattaforme con vistosi elementi da puzzle, mah, è una cosa che mi sfugge. Cosa ci sia di esaltante in un transatlantico che imbarca acqua, con voi che dovete salvare i passeggeri, bof, venitemelo a inzuccare voi. Random mi fa ora gentilmente





La grafica è un po' sempliciotta ma si adatta a perfezione a questo gioco.

S.S. LUCIFER
MAN OVERBOARD!

S.S. LUCIFER

Fa un effetto strano giocare *SS Lucifer* in questa versione, sembra che sia entrata l'acqua nel Game Gear, e se siete dei granosi con la piscina evitate di giocarci quando siete a mollo perché imprecherete contro vari Santi e Martiri. *SS Lucifer* appare particolarmente adatto al formato 8 bit: l'azione è sempliciotta come una bella contadinozza viterbese e ruspante come i pollastri della suddetta puella. Gli enigmi si complicano ragionevolmente dal ventesimo livello in su, ma continuare è sempre possibile, e difficilmente smetterete di giocarci dopo un pomeriggio. *SS Lucifer* è sicuramente molto *retrò*, quasi un luogo comune del genere. Resta il fatto che sul Gheimghiar non c'è niente di troppo simile, e se avete un alimentatore ve lo raccomando, vista la robaccia che esce ultimamente.

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

GAME GEAR

GIOCABILITÀ (8/10)

I controlli sono ottimi e il gioco pare perfetto per un 8 bit. Pare. Beh, no, è perfetto. Eh sì. Per un 8 bit, insomma (il concetto è chiaro NdRical)

GRAFICA (7/10)

I colori potrebbero confondere il vostro (rispettabile) nervo ottico, per il resto siamo sopra la media. La varietà non è il massimo

SFIDA (9/10)

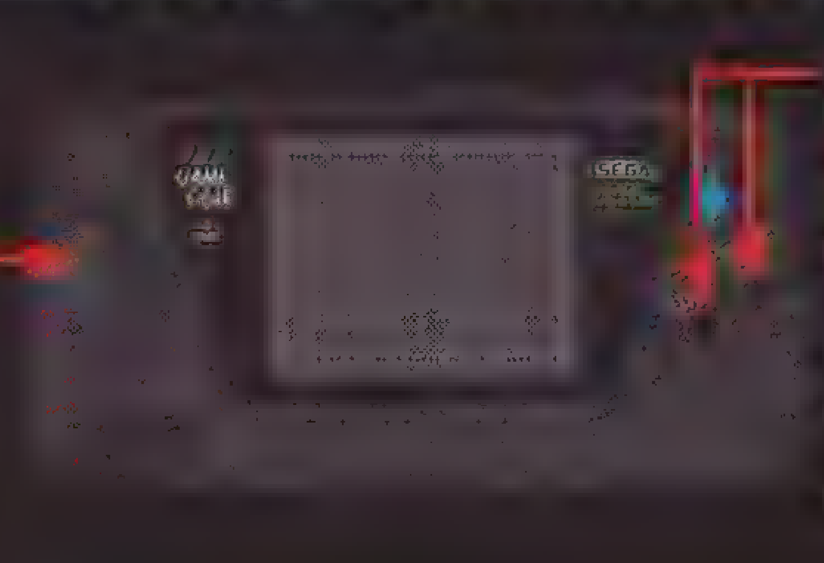
Una montagna di livelli che non si capisce come ce li abbiano ficcati, dentro quella cartuccina. Oh, suppongo che la battuta sia vecchia... abbiate pazienza.

SONORO (6/10)

[illegible]

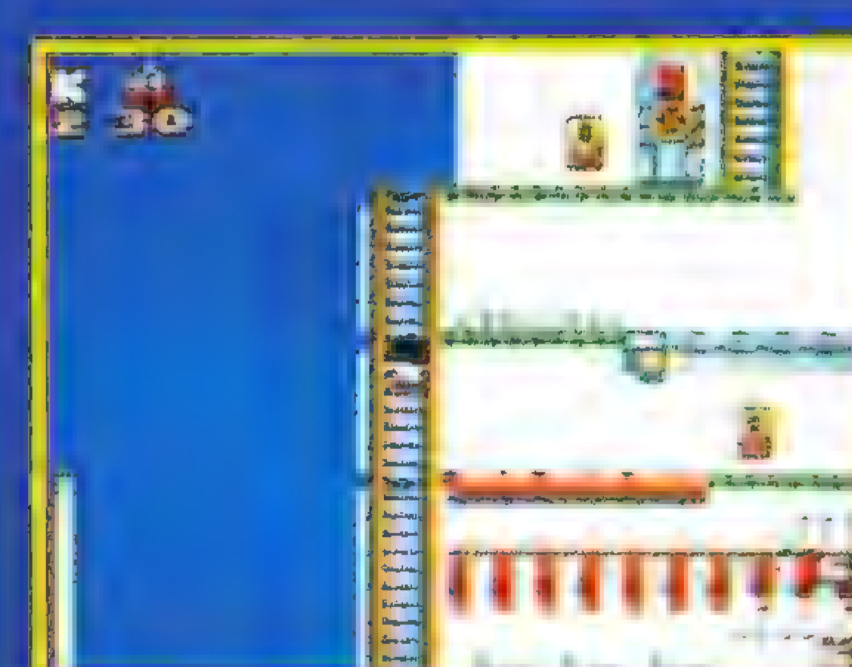
GG 80

SOTTO CONTROLLO

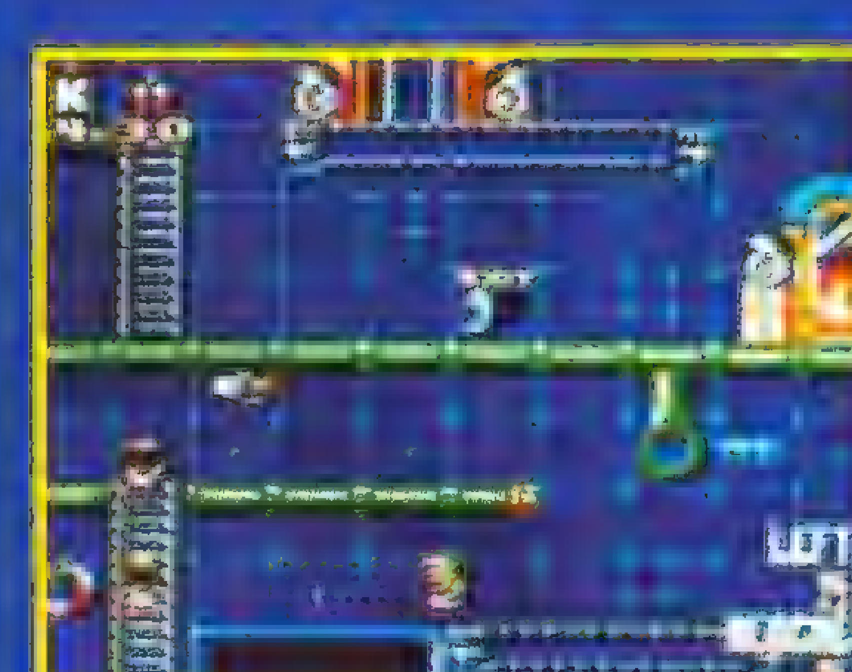


Muove il palombaro (er... mah, palombaro può andare)

Con questi ci piazzate le bombe, saltate e in qualche modo attivate gli interruttori. Il gioco è uguale a quello per Megadrive, che pretendete, un sottocontrollo tutto diverso? Ma dai, su.



La versione GG, sebbene inferiore tecnicamente, rimane giocabilisima.



Non fosse per gli sprite relativamente grandi, sembrerebbe quasi *Lemmings*.

Quando il livello dell'acqua sale paurosamente potete sempre ricorrere al salvagente, con il quale potete salvare gli sventurati passeggeri

S.S. LUCIFER

Questa è l'idea che potevano avere tutti ma che per qualche motivo non è venuta a nessuno, tranne che a quelli della Codemasters. In realtà, S.S. *Lucifer* non è niente di nuovo, ma riesce in qualche modo a non essere neppure niente di vecchio: il mix tra piattaforme, azione e puzzle mi riporta alla mente un certo *Night Shift*, uscito quasi quattro anni fa, e se dopo quattro anni c'è in giro un solo clone, ci deve essere un motivo: SS *Lucifer* in effetti non è né carne né pesce, ma probabilmente intriga proprio per questo. SS *Lucifer*, come molti giochi Codemasters , funziona. Infine, SS *Lucifer* è un ibrido che per una volta genera la maledetta sindrome da "one more go": talvolta riesce anche a esaltare, quando si scopre la chiave per risolvere un livello, per esempio. Questa, converrete, è una cosa buona e giusta. Graficamente parecchio pulito, *Lucifer* va quantomeno provato, soprattutto se il prezzo rimarrà nello standard Codemasters. Dimenticatevi il sonoro, mettete su i SoundGarden ("Let me Drown" mi pare adatta) e cercate di spassarvela.

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

MEGA DRIVE

GIOCABILITÀ (1–10): 9

Molto fluido: i tre pulsanti sono sfruttati bene, i controlli sono user friendly. Non ci si accorge quasi che si sta giocando, e questo vi fa giocare ad libitum.

GRAFICA (1–10): 7

Pulitissima, magari non esaltante. Quello [illegible] è ben fatto, [illegible] limitato.

SFIDA (1–10): 8

Da giocare per [illegible] e poi il gioco è un [illegible], non vi dà la password ogni nuovo livello, [illegible] rigiocare sempre un gruppo intero (in genere 5 quadri).

SONORO (1–10): 6

[illegible]

MD 83

SOTTO CONTROLLO

...nare che se non fosse per queste idee bislacche di quelli come la Codemasters, io mangerei molte meno pagnotte quotidiane, e sottolinea che le inondazioni sono divertenti: per dimostrarlo sta versando copiose quantità di acqua nel mio computer, portando al la ro v ina vis tose qu anti tà di tes to, di lu e ndo la pro sa e am morb ando i le ttori, ma è meglio parlare del gioco, ora. Dunque, SS *Lucifer* vi mette in mano il destino di centinaia di passeggeri della Lucifer, nota ammiraglia di una serie di transatlan...

Oddio, il guaio è fatto, Giorgino ha esagerato con la borraccia e adesso una parte della recensione è andata a finire nel box che avevo riservato per le descrizioni dei personaggi da salvare. Vuol dire che dalla prossima riga troverete il seguito, ora vi conviene andarvi a leggere il box. Io lo sapevo, miseria boia, se qui dentro non si combinano casini non siete contenti. Bah.

...geri sono mortali pure per voi, con la differenza che Kevin ha un tot di vite, mentre se il quorum di passeggeri salvi richiesti dal livello non viene raggiunto, e può capitare che ve ne muoia qualcuno per strada, vi tocca rifare tutto daccapo. Le password in questo senso tornano assai comode, e poi alcuni trabocchetti sono davvero infidi: non è detto che solo perché su quel muro ci sia una leva, vada usata per forza... vi lascio su questi puntini di sospensione che mi adornano di un'aura mistica e saggia. Vado a fare domanda d'arruolamento in marina, ma prima inginocchiamoci e preghiamo, per giungere a questa inappuntabile verità rivelata: quelli della Codemasters più invecchiano e più ci azzeccano. A parte *Micromachines* e il suo seguito, bisogna dire che l'idea di ambientare il gioco su un transatlantico è ottima: l'alternativa era la nave di capitan Findus, ma lì nessuno avrebbe mosso un dito per salvarlo e questa recensione sarebbe stata diversa. Che perisca nelle fiamme eterne, lui, i bambinetti e i bastoncini.

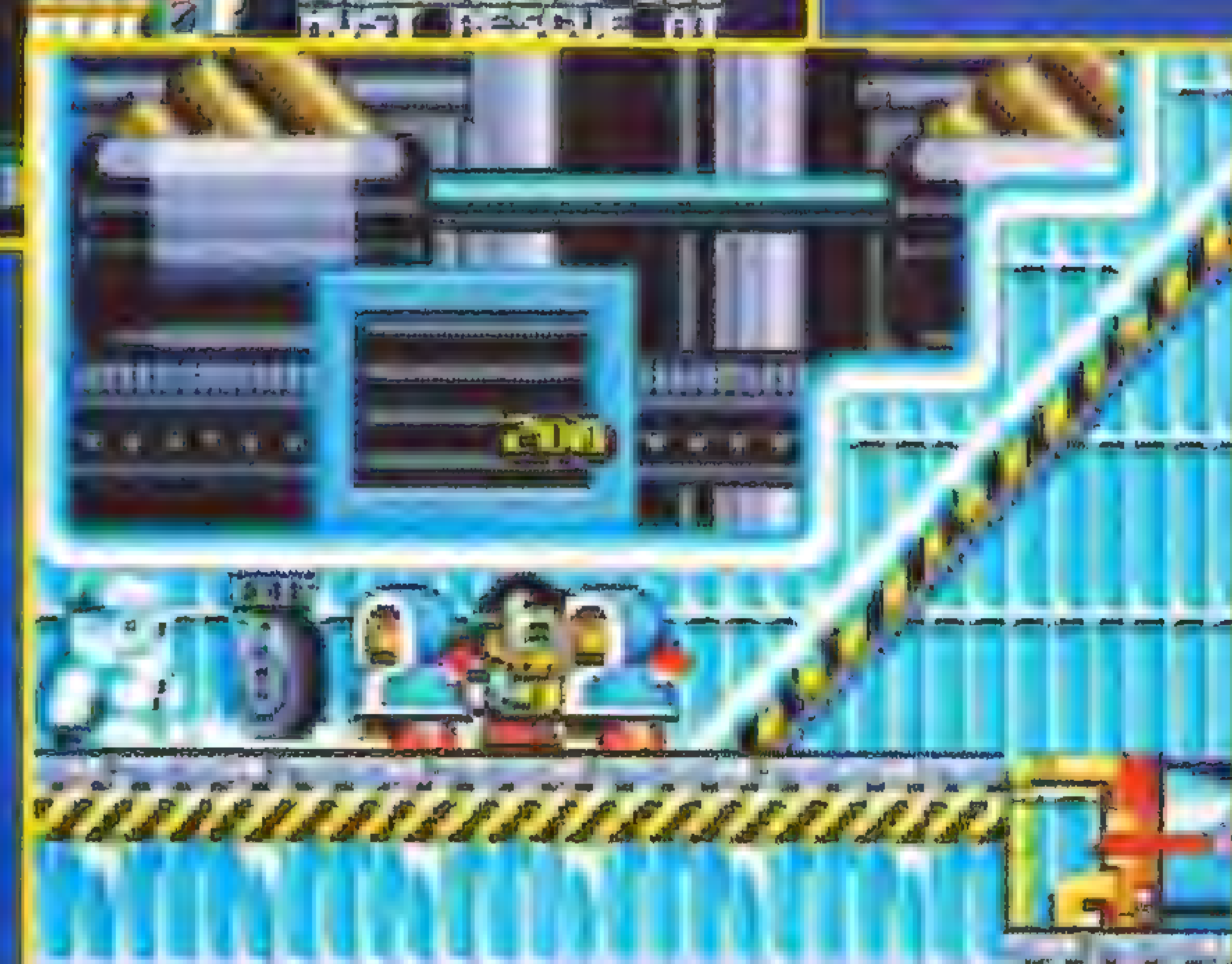
• *Apecar*

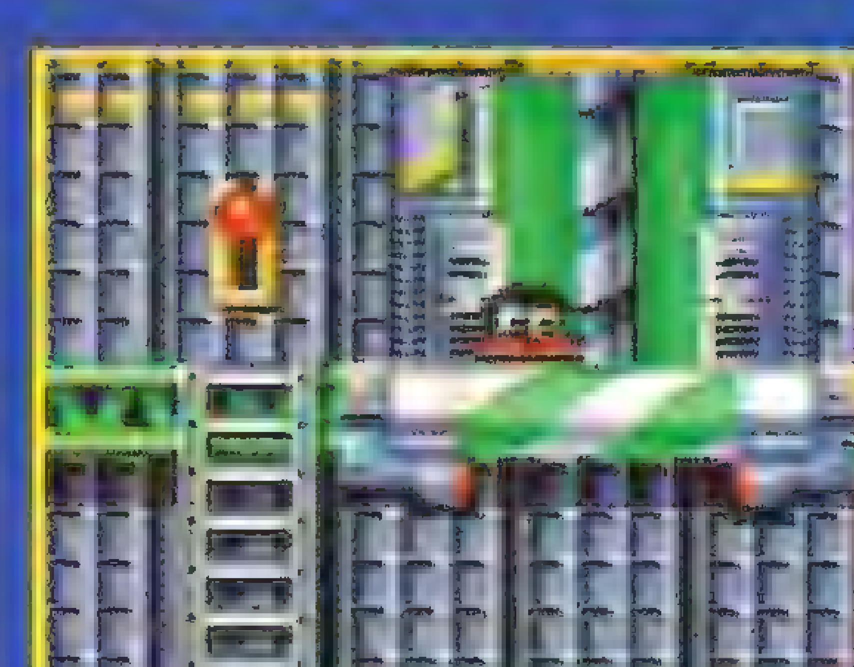
INOND'AZIONE

...tici, che come potrete immaginare dalla parola stessa, sono delle barche molto grandi fatte apposta per ambientarci i giochi di piattaforme. Nei panni umidi di Commander Kevin, dovrete destreggiarvi tra le migliaia e migliaia di livelli, salvando dei poveri disastrati dall'inondazione incombente. Kevin, novello *Strider*, può fare un sacco di belle cose: piazzare bombe per abbattere porte bloccate, nuotare, azionare interruttori per far partire dei tapis roulant (comodi: i passeggeri devono essere diretti verso una precisa uscita, ma hanno la tendenza a emulare i lemmings, quindi dovrete tentare di dirigerli dove ritenete opportuno. Almeno provarci, sennò potete lasciarli crepare), spostare blocchi di ghiaccio per tappare buchi e falle pericolose, camminare su certi tipi di soffitto per turare fughe di gas letale, lanciare canotti di salvataggio per recuperare quei due o tre deficienti che finiscono in zone allagate del livello. In effetti, tutto questo sudore Kevin lo secerne per salvare i passeggeri dementi che NON SANNO dirigersi da soli verso l'uscita, cosa che sa fare invece il nostro Comandante, che per inciso dispone di un'uscita personale, riservata solo a lui. Naturalmente i pericoli mortali per i passeg...

...h, l'altro pezzo della recensione è tornato al posto leggittimo. Vi tocca spostare le pupille, pigliatevela con Random.

A sinistra, prima di ogni livello viene presentata la mappa che indica l'uscita e che dà una vaga idea di che cosa bisogna fare per passare a quello successivo.





Casa: ACCLAIM
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1

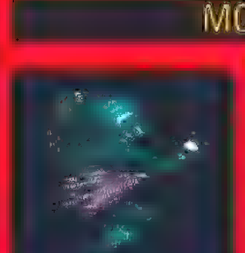
MAXIMUM CARNAGE

Questa volta la morte ha assunto il terribile aspetto di Carnage, una sorta di Uomo Ragno cattivo super potente e dall'aspetto orrendo. Suo "padre", Venom, pur con un senso distorto e personale della giustizia, si lancia nella notte accanto al tessiragnatele per fermare il mostro e impedire che "dipinga la città di rosso". Per comprendere le origini di Carnage bisogna conoscere quelle di Venom. L'Uomo-Ragno riuscì a stabilire, tempo fa, un rapporto simbiotico con un alieno che avvolgeva il suo corpo facendogli da costume. Quando l'arrampicamuri riuscì a liberarsi da questa entità scomoda e invadente, questa si impossessò del corpo e della mente di un criminale di mezza tacca, tal Eddie Brock. Costui divenne il peggior incubo dell'Uomo-Ragno e scelse il nome di battaglia di Venom. L'alieno che gli faceva da costume, poi, si scisse, procreando una nuova entità malvagia e contorta che assunse presto l'identità di Carnage, un essere osceno e completamente pazzo il cui unico scopo è quello di portare alla follia il resto del mondo. Il vostro scopo, in questo nuovo videogioco della Acclaim, sarà quello di fermare Carnage vestendo i duplici panni dell'Uomo-Ragno in persona e di Venom. Il gioco, in sé, non sarebbe diverso di molto da altri titoli del genere come i bellissimi *Streets of Rage*, se non fosse per i personaggi che sono stati utilizzati nella sua realizzazione. In definitiva, si tratta del tipico gioco su licenza a cui siamo abituati: un nome di grido e poche idee originali. Continuerete ad avanzare, livello dopo livello, incon-

IL VOSTRO UOMO RAGNO DI QUARTIERE

Oltre al famoso tessiragnatele e Venom, il costume alieno entrato in simbiosi con Eddie Brock, il gioco contiene molti altri protagonisti dei fumetti Marvel. Vediamo quali:

GATTA NERA

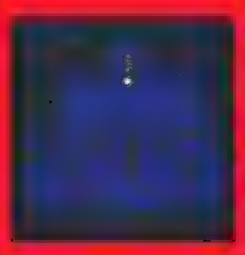


Un tempo una super-criminale, dopo aver incontrato l'Uomo Ragno ed essersi innamorata di lui, ora combatte sempre dalla sua parte.

CAPITAN AMERICA

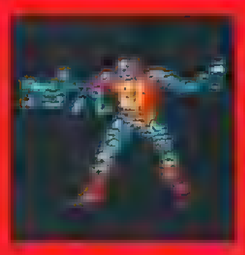
E chi non conosce Steve Rogers, il super soldato che da solo ha vinto metà delle battaglie della Seconda Guerra Mondiale?

CLOAK E DAGGER



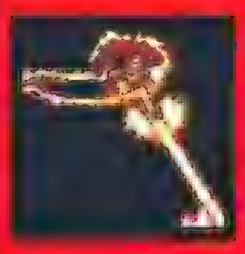
Due amanti che hanno sviluppato i poteri della luce e delle tenebre dopo aver assunto una sostanza chimica sperimentale.

DEATHLOK



Il povero Michael Collins, in seguito a un'operazione alquanto poco ortodossa, è stato trasformato in un cyborg contro la sua volontà.

FIRESTAR



Angelica Jones è una mutante con la capacità di proiettare raggi di microonde energetiche. Il suo carattere, però, non è molto "angelico"...

IRONFIST

Danny Rand è un esperto di arti marziali e conosce gli aspetti più esoterici di queste discipline. Per questo si chiama "pugno di ferro".

MORBIUS

Michael Morbius stava morendo e l'unica sua speranza era la sperimentazione di una nuova droga: ora è vivo, ma è diventato un vampiro!

Ogni tanto l'azione di gioco viene inframmezzata da vignette fumettistiche di buon livello grafico, come quella che potete vedere qui a sinistra.

Sopra: l'Uomo Ragno può [illegible] la sua ragnatela per formare una [illegible] o per catturare i nemici.

trando sempre gli stessi quattro avvinazzati che tentano in ogni modo di farvi la pelle (e la cosa triste è che ci riescono anche). Se qualcuno di voi ha letto qualche fumetto dell'Uomo-Ragno si renderà presto conto che far affrontare al tessiragnatele un branco di punk (oltretutto disarmati) non è più che un fastidio. Se le cose stanno così nel fumetto perché dovrebbero andare diversamente nel videogioco che ne trae spunto? Purtroppo il giocatore, dopo poche partite si sente frustrato dal fatto di avere a disposizione un personaggio così famoso e potente e poterne usare solo una parte della potenzialità... Il movimento con le ragnatele è ben realizzato, ma risente della visuale troppo ravvicinata dello schermo, inoltre, l'azione di gioco è troppo lenta per rappresentare i movimenti fulminei di Spidey. Ci aspettavamo qualcosa di innovativo e simpatico... Invece ci siamo ritrovati a giocare una versione povera di *Streets of Rage* con qualche caratteristica in più e alcuni personaggi famosi. Gli unici punti che danno veramente soddisfazione sono i combattimenti con i super-criminali (da Shriek a Doppleganger, da Demogoblin a Carrion), ma sono abbastanza rari e molto difficili. Se a questo si aggiungono i soli due continua e l'assenza completa di password o di salvataggi di alcun tipo, potrete ben capire che sarà facile arrivare alla noia. *Maximum Carnage* è un gioco particolarmente adatto agli ammiratori dell'Uomo Ragno, con un'avvertenza: potrete rimanere delusi dal modo inglorioso in cui questo personaggio è stato trattato dai programmatori.

• *Scarlet*

Si ringrazia Newel - Milano

La ragnatela può essere usata anche per il suo scopo più banale: dondolarsi da un palazzo all'altro come Tarzan.

Carnage sta minacciando J. Jameson, Cloak e Dagger che soccorrono l'Uomo Ragno e l'arrampicamuri che vola sulla città.

Le animazioni e la grafica sono ben realizzate e si rifanno fedelmente ai fumetti da cui il gioco è stato tratto.

È frustrante vedere l'Uomo Ragno che sviene per i colpi di questi quattro cialtroni. Avrebbero potuto inventare dei nemici più degni.

Carnage si è liberato... ora il suo unico scopo sarà [illegible] vendetta verso il tessiragnatele

MAXIMUM CARNAGE

MEGA DRIVE

Se teniamo conto del fatto che non ci sono livelli di difficoltà selezionabili (e che, quindi, per vedere un livello in più bisognerà sudare un bel po'), che non si può giocare in due contemporaneamente (e sarebbe stato divertente giocare con l'Uomo Ragno e con Venom insieme), che non ci sono password e che i "continua" sono estremamente limitati (e che ogni volta che se ne usa uno bisogna ricominciare dall'inizio del livello in cui siete morti) e, infine, che la difficoltà media del gioco è molto elevata, possiamo certamente dire che la longevità di *Maximum Carnage* ne risulta più danneggiata che altro... Il giocatore medio (me compreso) si rompe di continuare a rifare trenta volte gli stessi livelli e vuole vedere qualcosa di nuovo. A me, sinceramente, sembra che queste scelte non siano state fatte per allungare le ore di gioco complessive, ma per coprire delle lacune di progettazione.

AGIRE & PENSARE

A ○ ○ ○ ○ ○ P

GIOCABILITÀ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Buono il controllo dell'Uomo-Ragno, ma è difficile accettare che quattro punk lo mettano facilmente al tappeto.

GRAFICA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

SFIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Molto alto il livello di difficoltà, assenza di password, pochissimi "continua".

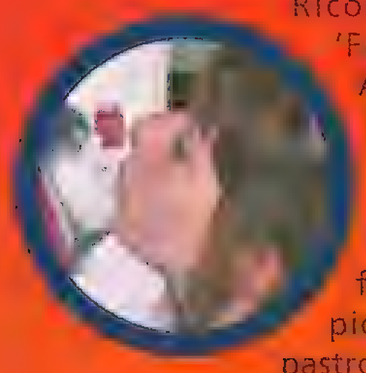
SONORO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

MD 66

SOTTO CONTROLLO

Casa: HUDSON SOFT
N°Giocatori: 1
Continua?: Sì
Livelli di difficoltà: 1

AN AMERICAN TAIL
FIEVEL GOES WEST



Ricordate il film 'Fievel sbarca in America', il lungometraggio animato giunto in Italia non molto tempo fa? Beh, il nostro piccolo amico topastro è nuovamente alle prese con altre incredibili avventure, ambientate, questa volta, niente meno che nel far west!!!
Eh sì, l'America, da sempre terra delle grandi occasioni, a volte riserva anche qualche sorpresa non proprio piacevole, soprattutto a causa di certi gattacci malandrini che si approfittano della buona fede di chi sta loro accanto. La nostra storia, infatti, ha inizio proprio con un perfido raggiro da parte del putridissimo Cat R. Waul, uno sporco felino arrivista che con modi gentili e parole ingannevoli convince l'ingenua famigliola di Fievel (che pare navighi in brutte acque a causa della penuria di formaggio) a trasferirsi in una fantomatica città nell'ovest del paese, città dove, a detta del lurido baffuto, gatti e topi lavorano fianco a fianco per costruire una città perfetta! ...Altro che città perfetta! L'unico scopo di Cat R. Waul è di ridurre i nostri poveri amici roditori in tanti piccoli topoburgher e di servirli in bellavista con tanto di patatine fritte!!! Niente paura, però, perché Fievel riuscirà a sventare gli orribili piani del gattaccio se lo aiuterete nella sua difficile avventura. L'impresa sarà assai ardua, perché dovrete prima attraversare l'intera città di New York, fino a raggiungere il treno che finalmente vi porterà nel lontano West, terra

A spasso sulle corde degli stendi abiti nella fagocitante città di New York.

Raccogliendo alcuni Power Up si potranno avere dei proiettili dal diverso utilizzo.

QUI SI SCIVOLAAA...

Abbiate tenacia e perseveranza: solo in questo modo potrete avanzare su questi cavolo di stendini che vanno all'indietro... oooops!!!

aspra e inospitale che vi opporrà l'aridità dei suoi deserti e l'umidità dei suoi grandi fiumi ...ma come si dice: "il sangue non è acqua"! Durante il percorso che si svolgerà su livelli a piattaforme con scorrimento multidirezionale, vi troverete a dover fronteggiare una considerevole quantità di nemici e ostacoli, ma sarete aiutati da un notevole numero di armi e bonus che renderanno il viaggio meno pericoloso. Occhio al tempo, perché avrete solo tre minuti per terminare ogni livello!

Tutti i personaggi protagonisti del film trovano posto all'interno del gioco.

Nelle fogne dovrete stare attenti ai pesci che cercheranno di mordervi.

NOVE VITE COME I GATTI

• Red Fury

Si Ringranzia Newel - MI

FIEVEL GOES WEST

Ecco un altro prodotto adatto solo ai ragazzini di non più di otto anni. *Fievel Goes West*, infatti, non si può davvero considerare una cartuccia impegnativa: la difficoltà di avanzamento, sia rispetto al numero dei nemici che rispetto al numero di ostacoli di altro genere, è sempre molto limitata; inoltre, nell'avventura è presente un numero di bonus sopravvivenza decisamente superiore alle medie standard dei più recenti platform, il che non è poco. Ma, anche tralasciando tutto ciò, questa tenera realizzazione del cartone animato non può però vantare nemmeno alcun tratto di originalità nel suo gameplay, dato che i vari livelli si assomigliano un po' tutti e che le modalità di gioco non variano che di pochi particolari. In compenso, *Fievel Goes West* vanta una grafica e un sonoro discreti, che rendono questo prodotto sicuramente molto abbordabile e divertente per i più piccoli. Per quanto riguarda i giocatori più maturi, consiglio di acquistarlo solamente se c'è la possibilità di regalarlo a un fratellino, figlio o nipotino una volta terminatolo, ovvero un paio di giorni dopo l'acquisto.

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

SUPER NES

GIOCABILITÀ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Molto, quasi troppo, facile! Senza dubbio consigliato a un pubblico moooolto giovane o almeno poco esperto in platform.

GRAFICA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

SFIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Lo finirete a tempo di record, se non avete l'età che già ho consigliato... sempre che non siate delle benemerite schiappette!

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

SNES **74**

SOTTO CONTROLLO

AZIONE

Casa: INTERPLAY

N°Giocatori: 1

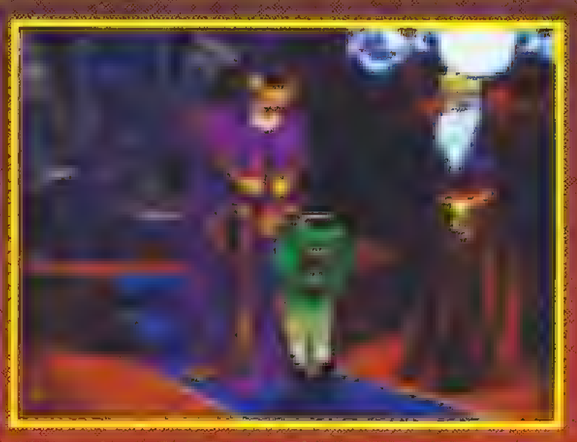
Continua?: Sì

Livelli di difficoltà: 1

State allerta, il nemico si nasconde nei paraggi...

Spazzate via il bestione blu che vi ostruisce la strada...

BLACKTHORNE



Le schermate introduttive sanno creare la giusta atmosfera "Dark" che permane tutto il gioco.

RACCOGLIENDO QUA E LÀ

In *Blackthorne* potrete trovare una moltitudine di oggetti molto utili, sia esaminando i cadaveri dei vostri nemici che chiedendoli ai vostri sudditi fatti prigionieri.

BOMBE

Simili alle granate, rotolano finché non urtano qualcosa esplodendo.

BOMBE INCENDIARIE

Come le bombe normali, tranne per il fatto che esplodono [illegible] buona parte del terreno circostante.

BOMBE TELECOMANDATE

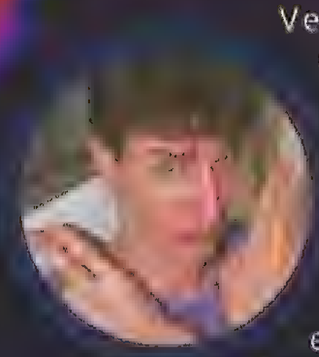
Assomigliano a grossi insetti e sono telecomandate. Fantastiche per i punti irraggiungibili!

FIALETTE RICOSTITUENTI

Senza di esse non andreste molto lontano. Nei momenti di crisi fa sempre bene sapere di poter contare su una cura ricostituente istantanea.

CHIAVI D'ACCESSO

Per attraversare alcuni baratri troppo grandi dovrete camminare sopra un ponte magnetico, che dovrà essere attivato con questa chiave. Il bello è che potete tenervela e usarla con qualsiasi ponte!



Venti anni fa, in un'altra dimensione, il regno di Tuul fu invaso dalle tenebrose armate del perfido demone Sarlaac. Allora eravate solo un bambino e vostro padre, il Re Vlaros, mentre il castello di Stonefist a sud delle terre di confine era sotto l'assedio delle forze del Male, vi fece teletrasportare sulla Terra, consegnandovi un prezioso cimelio chiamato Pietra della Luce per non farla cadere nelle mani sbagliate. Sono passati anni da quei giorni e ora è giunto il momento di ritornare nella vostra terra natia e di sconfiggere le forse del Male che vi costrinsero a un lungo esilio.

Lo scopo del gioco è piuttosto semplice: nei panni di Kyle Vlaros, principe di Tuul, dovete farvi strada attraverso 16 livelli pieni di mostri e perfide trappole, fino a raggiungere il mega-cattivo in persona e dargliele di santa ragione (urli e applausi della folla!). Ovviamente, non sarà cosa facile e dovrete attraversare ben 4 mondi ostili (le miniere, la foresta tropicale, il deserto e infine il castello), ognuno caratterizzato dalle proprie trappole e mostri, prima di poter raggiungere le stanze del suddetto tiranno.

Fatta questa lunga premessa, il gioco in sé si presenta come un puro clone di *Flashback* (già recensito su GP n°24). L'obiettivo di ogni livello consiste nel raggiungere l'uscita indenni; anche se il compito può sembrarvi facile, credetemi: non lo

UN VERO EROE

Il nostro amico Kyle è un vero atleta capace di compiere vere e proprie azioni acrobatiche, come potete vedere da queste immagini.

In questa pagina è possibile ammirare come il gioco si sviluppa. In puro stile *Flashback*. E questo non può certo considerarsi un difetto.

VERSIONE EUROPEA

Quella recensita in queste pagine è la versione USA del gioco, in Europa si chiamerà *Black Hawk*.

è, perché troverete molti ostacoli che vi sbarrano la strada, come baratri da superare, porte chiuse, campi di forza, nemici appostati pronti a saltarvi alle spalle, ascensori e trappole, e ben presto la vostra avventura si trasformerà in incubo. Potete comunque stare tranquilli, dato che il nostro amico Kyle non è un tizio qualunque. Infatti ha la stoffa del vero eroe, ed è capace di compiere una moltitudine di azioni diverse, come correre, saltare, rotolare, arrampicarsi, appiattirsi contro una parete (in questo modo evitate qualsiasi tipo di proiettile e di essere visti) e sparare con il suo inseparabile fucile a pompa. Inoltre egli non è completamente abbandonato a se stesso, dato che incontrerà parecchi prigionieri che gli daranno una mano dandogli preziose informazioni e alcuni oggetti interessanti (bombe, chiavi, fialette di energia, ecc...), mentre altri lo aiuteranno addirittura facendo fuoco sui nemici. Un perfetto clone di *Flashback*, non c'è che dire!

• *Dupont*

BLACKTHORNE

Veramente incredibile: *Blackthorne* è un vero e proprio capolavoro! Pare che alla Interplay abbiano deciso di sfornare solo Powergame... e ci stanno riuscendo alla grande: *The Lost Viking*, *Another World* e *Clay Fighters* sono tutti titoli di prim'ordine ai quali bisogna oggi affiancare anche *Blackthorne*, il migliore clone di *Flashback* attualmente in circolazione. Le animazioni dei personaggi sono incredibili (rotoscoping a go go!!!) e la realizzazione tecnica è assolutamente impeccabile. La giocabilità, poi, è un modello di perfezione. Se aggiungete a tutto questo una trama interessante e alcuni spunti originali che ricordano il capolavoro dei Bitmap Brothers, *Gods*, allora capirete che non potete permettervi il lusso di perdervelo. Peccato per i fondali un po' tetri, il tono dark di tutto il gioco e il sonoro non eccezionale, che sono aspetti che potevano facilmente essere migliorati, anche se in fondo la cartuccia è stata sfruttata bene visto che è di solo 8Mbit!!! Cosa ci fate ancora qua? Fiondatevi subito dal vostro negoziante di fiducia!

AGIRE & PENSARE

A O O O O P

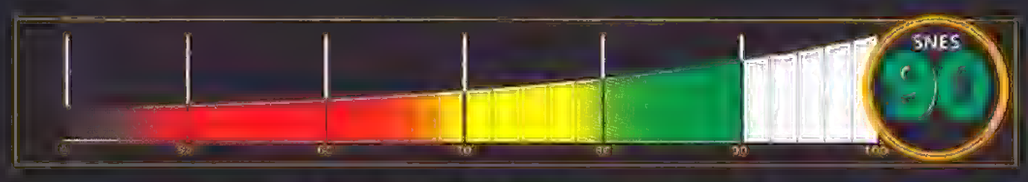
SUPER NES

GIOCABILITÀ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Non avevo più visto una cosa del genere dai tempi di *Flashback*! Fenomenale!!!

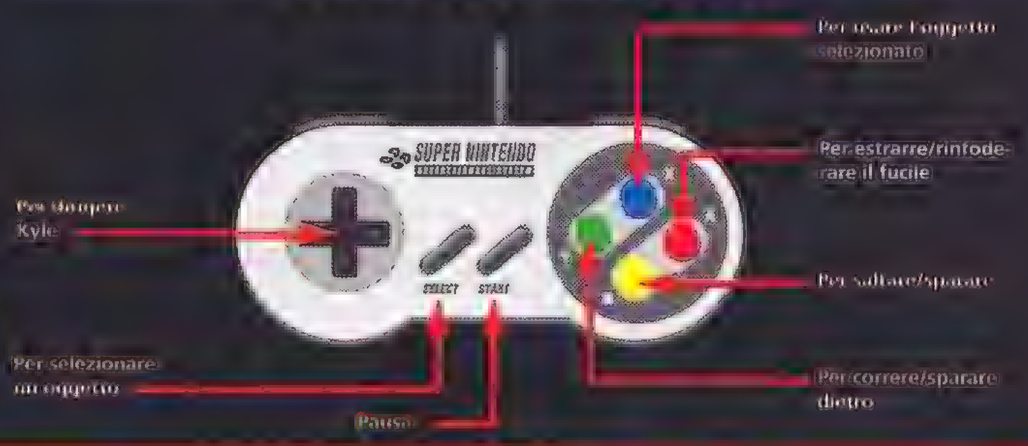
GRAFICA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

SFIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Il gioco è piuttosto lungo e man mano che si procede, i livelli diventano sempre più complicati e difficili

SONORO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



SOTTO CONTROLLO



Casa: VIRGIN
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 3

'I'E
LION

Ormai i cartoni arrivano prima ancora dei film a cui si ispirano! Questo "Re Leone", che tutti in redazione stanno aspettando con la trepidazione di scolaretti, si preannuncia come il nuovo grande capolavoro della Disney, dopo il successo de "La Sirenetta", "Aladdin" e "La Bella e La Bestia". La storia è molto semplice: il piccolo Simba è il primogenito del Re Leone ed è, quindi, erede al trono della foresta ("ogni luogo toccato dalla luce del sole è il nostro regno", gli dice il padre in una scena, ripresa nel videogioco). Purtroppo il Re viene ucciso dalle perfide jene in un complotto ordito dal malvagio fratello, e il piccolo Simba viene costretto all'esilio. Dovrà cavarsela tra mille peripezie, difendendosi dalle insidie e dai nemici che si annidano in ogni angolo scuro di un mondo che non conosce ancora a sufficienza

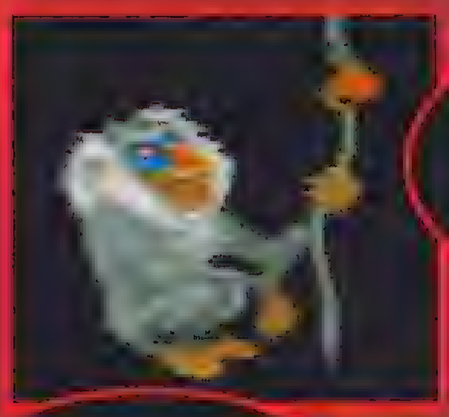
Sopra, il Cimitero degli Elefanti. Nell'immagine in fondo a destra potete vedere il livello bonus.

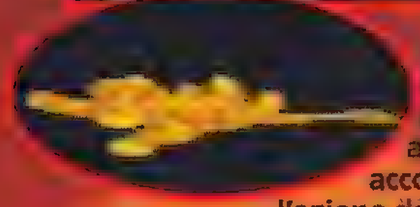
BEATA INNOCENZA

In questa sequenza potete vedere lo stand by del gioco. Quello che non siamo riusciti a catturare nell'immagine è la farfallina che svolazza per lo schermo.

Il piccolo Simba zompa come un canguro e si aggrappa a qualunque appiglio, dalle rocce ai rami degli alberi. Il movimento è fluido e naturalissimo.

[E] KING





Alcune delle deliziose animazioni che **accompagnano l'azione del gioco.**

Ecco una delle tante sequenze che si ispirano direttamente al film della Disney. La nascita del Re Leone, in questa immagine, è davvero gloriosa e commovente.

per poter, un giorno, tornare a riconquistare quello che gli spetta di diritto: la corona di Re Leone!
Il gioco è disponibile in quattro versioni: Super Nintendo, Mega Drive, Game Boy e Master System. In questa recensione troverete i voti riguardo alle prime due.
Sul vostro Super Nintendo il Re Leone ruggirà forte, colorato e animato come un vero e proprio cartone animato. Già dai primi livelli scoprirete la varietà di situazioni che vi troverete ad affrontare durante il gioco: ci sono foreste di piattaforme abbastanza classiche (con nemici, bonus e tutte le caratteristiche che ci si aspetta da questo genere di livelli), altri in cui dovrete saltare in continuazione a cavallo di una sorta di struzzo, o ancora in cui dovrete evitare una carica di animali infuriati o in cui dovrete combattere contro le perfide jene che hanno assassinato vostro padre... Senza contare, poi, i livelli bonus in cui dovrete raccogliere piccoli insetti (che rappresentano "continua", vite-extra e altri tipi di bonus vari) saltando da un albero all'altro evitando ragni e scarabei o cogliendo al volo i bonus che vi vengono scagliati contro da una scimmia impertinente.
Il sonoro del Super Nintendo è, a mio parere, il migliore rispetto alla versione Mega Drive. Le digi-

In questo schermo dovrete utilizzare le scimmie per superare gli ostacoli.

MEGA DRIVE

THE LION KING

La versione Mega Drive di *The Lion King* ha delle differenze assolutamente minime rispetto a quella Super Nintendo. Il livello medio di difficoltà mi è parso leggermente più elevato, inoltre il commento sonoro (sia per quanto riguarda le musiche che per gli effetti veri e propri) è leggermente meno accurato (ma non di molto, soltanto per alcune voci digitalizzate e per la qualità di alcune digitalizzazioni).
Per il resto il titolo mantiene su entrambe le versioni la stessa giocabilità e la stessa bellezza grafica. I movimenti di Simba sono veramente innumerevoli e vederlo all'opera sotto il vostro controllo sarà veramente un piacere per gli occhi. *The Lion King* non è un gioco adatto agli amanti dei platform o a chi, dopo aver visto il film, diventerà un fan dei suoi personaggi, bensì un titolo divertente e adatto a tutti i gusti, sia per i più piccoli (che certamente lo troveranno irresistibile ma troppo difficile), sia per i giocatori più grandicelli che potranno accettare appieno la sfida.

AGIRE & PENSARE

A O O O O P

GIOCABILITÀ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Veloce, agile e simpatico, il Re Leone risponderà sempre ai vostri comandi

GRAFICA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Identica alla versione per Super Nintendo

SFIDA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Anche nella versione Mega Drive il gioco si presenta molto difficile

SONORO

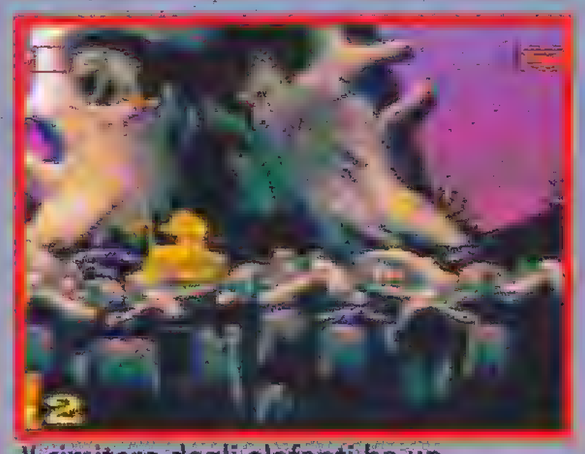
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

MD 91

SOTTO CONTROLLO

talizzazioni sono eccezionali, le musiche (con tanto di cori) sono veramente mozzafiato, per non parlare di quel "meowr" da gattino che urla Simba quando premete il tasto per il ruggito (diverso e decisamente più simpatico del "groarr" della versione Mega Drive). Per il resto le differenze tra le due versioni per 16 bit sono praticamente nulle: la grafica è ottima e coloratissima in entrambe, e così le animazioni e il livello medio di difficoltà dei livelli.
La versione Mega Drive, inoltre, è perfettamente godibile dato che il sistema di controllo del gioco non richiede più di tre tasti (non dovrete acquistare un joypad a sei pulsanti o fare i salti mortali con il pulsante start come per *Street Fighter 2*). *The Lion King*, insomma, è un gioco che sicuramente, per una volta tanto, metterà d'accordo tutti gli snessisti e tutti i megadraiviani con diplomazia.

• *Scarlet*



Il cimitero degli elefanti ha un background veramente bellissimo.

Sopra, aspettate che le iene siano stanche dopo aver saltato, così potrete eliminarle con una zampata. *Sotto*, altri animali ostili, ma meno pericolosi.

In alto, un attacco delle iene. Qui *sopra*, le scimmie giocano a basket.

THE LION KING

È raro riuscire a trovare un gioco così simpatico e ben realizzato nella grafica, nel commento sonoro e nel sistema di controllo, semplice e immediato. Purtroppo anche *The Lion King* ha qualche pecca, prima fra tutte la difficoltà (a mio parere eccessiva) che il giocatore incontrerà fin dal primissimo livello anche con la difficoltà a "easy". Ma se avrete un po' di pazienza e se non vi lascerete spaventare dalla varietà delle situazioni che dovrete affrontare per superare i vari livelli, sono certo che riuscirete ad apprezzare ancora maggiormente questo titolo. La bellezza delle animazioni del piccolo Re Leone e il gusto con cui sono disegnati i background di certi livelli, in ogni caso, sono veramente fuori dal comune. A volte, mentre si gioca, si ha davvero l'impressione di guardare un cartone animato piuttosto che un videogioco!

SUPERMAN

GIOCABILITÀ
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Il sistema di controllo non dà alcun problema e il gioco è estremamente divertente

GRAFICA
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

SFIDA
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Difficile a qualunque livello di difficoltà e sin dalla primissima scena: ci vorrà molta pazienza

SONORO
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

SNES 91

AGIRE & PENSARE
A O ● O O O P

SOTTO CONTROLLO

VIDEO GAMES COMPUTER

1° NEGOZIO A CORSICO (MILANO)
VIA V. MONTI 26
Tel./Fax 02-4408143

1° NEGOZIO A CORSICO (MILANO)
VIA V. MONTI 26
Tel./Fax 02-4408143

VIDEO GAMES COMPUTER

ARIVIVIS

VIDEO GAMES COMPUTER

SUPERNINTENDO

ALL AMERICA CHAMP. FOOTBALL	L. 69.000	FAMILY DOG	L. 79.000
ARCANA	L. 49.000	FATAL FURY 2	L. 69.000
BATMAN RETURNS	L. 89.000	FINAL FIGHT 2	L. 49.000
BAZOOKA	L. 79.000	FLASH BACK	L. 59.000
BILL LAMBEER COMBAT BASKETBALL	L. 59.000	G. FOREMAN BOXING	L. 79.000
BOB	L. 89.000	GODS	L. 49.000
BOMBERMAN 2	L. 159.000	GUN FORCE	L. 99.000
KACOMA NIGHT	L. 79.000	HULK	L. 119.000
CALIFORNIA GAMES	L. 89.000	HOME ALONE 2	L. 49.000
COLUMNS	L. 159.000	HUMAN GRAND PRIX	L. 89.000
COTTON	L. 149.000	ININDO	L. 69.000
DARIUS TWIN	L. 49.000	JAKI CRUSH	L. 99.000
DAVID C. AMAZING TENNIS	L. 49.000	JAMES POND	L. 99.000
DENNIS THE MENACE	L. 99.000	JURASSIC PARK	L. 79.000
DEAD DANCE	L. 49.000	K.R. JR. BASEBALL	L. 59.000
DIMENSION FORCE	L. 49.000	KING OF THE MONSTER 2	L. 129.000
DOUBLE DRAGON 5	L. 139.000	KRUSTY SUP. FUN HOUSE	L. 59.000
EYE OF THE BHEOLDER	L. 109.000	LAST ACTION HERO	L. 89.000

MEGA DRIVE

ACQUATIC GAMES	L. 49.000	ECCO THE DOLPHIN	L. 49.000
AGASSI	L. 49.000	ETERNAL CHAMPION	L. 79.000
ALEX KIDD	L. 29.000	F-117 NIGHT STORM	L. 49.000
ALLIEN STORM	L. 29.000	FATAL FURY II	L. 129.000
ALISIA DRAGON	L. 19.000	FATAL LABYTINTH	L. 39.000
ASTERIX	L. 99.000	FIFA INT. SOCCER	L. 95.000
BARKLEY	L. 99.000	FORGOTTEN WORLD	L. 29.000
BASEBALL MLBPA E.A. NEW	L. 119.000	GAIN GROUND	L. 29.000
BATMAN RETURN	L. 39.000	GAUNTLET IV	L. 89.000
BATTLE TOADS	L. 59.000	GENERAL CHAOS	L. 49.000
BOB	L. 99.000	GOLDEN AXE II	L. 39.000
BURNING FORCE	L. 29.000	GRANDE SLAM TENNIS	L. 49.000
CAPTAIN AMERICA	L. 69.000	GUNTAR HEROES	L. 69.000
CASTELVANIA	L. 99.000	GYNOUG	L. 39.000
CASTLE OF ILLUSION	L. 39.000	HAUNTING	L. 89.000
CHAKAN	L. 69.000	HERZOG	L. 29.000
CHAMPIONS WORLD CLASS	L. 99.000	HIPER DUNK	L. 99.000
CHELNOV	L. 59.000	HOOK	L. 99.000
CLIFF HANGER	L. 79.000	HYDLIDE	L. 39.000
COLUMS IV	L. 89.000	IL LIBRO DELLA GIUNGLA NEW	L. 119.000
CRACK DOWN	L. 39.000	JAMES BOND 007	L. 69.000
CRUE BALL	L. 59.000	JAMES POND I	L. 29.000
CYBER BALL	L. 39.000	JAMES POND II	L. 29.000
DARK CASTLE	L. 19.000	JAMES POND III	L. 89.000
DEATH DUEL	L. 39.000	JAMMIT	L. 99.000
DECAP ATTACK	L. 19.000	JEWEL MASHER	L. 29.000
DINOSAURS	L. 99.000	JOE MONTANA II	L. 39.000
DOUBLE DRAGON 3	L. 69.000	JOHN MADDEN 92	L. 39.000
DRAGON BALL Z	L. 69.000	JORDAN VS BIRD	L. 59.000
DUNE II	L. 109.000	JUNGLE STRIKE	L. 89.000
EA TENNIS	L. 119.000	JURASSIC PARK	L. 69.000

GAME BOY

4 IN 1 FUN PAK VOLUME 2	L. 65.000	OUT TO LUNCH	L. 49.000
ADVENTURE ISLAND II	L. 59.000	PIT-FIGHTER	L. 39.000
BATTLE BULL	L. 49.000	POWER RANGERS	L. 69.000
DENNIS THE MENACE	L. 69.000	PYRAMIDS OF RA	L. 39.000
DONKEY KONG	L. 69.000	ROBOCOP VS TERMINATOR	L. 69.000
DRACULA (BRAM STOKER)	L. 59.000	SPORT ILLUSTRATED	L. 69.000
GOLF	L. 49.000	[illegible]	L. 49.000
HUDSON HAWK	L. 55.000	SUPER BATTLETANK	L. 69.000
INDY JONES & THE LAST CRUSADE	L. 49.000	SUPER MARIO LAND	L. 39.000
JURASSIC PARK	L. 49.000	SUPER MARIO LAND 2	L. 49.000
LAST ACTION HERO	L. 55.000	SUPER MARIO LAND 3	L. 65.000
LIBRO DELLA GIUNGLA	L. 79.000	THE HUMANS	L. 49.000
LITM'S SUMMER	L. 59.000	TITUS THE FOX	L. 59.000
MEGALIT	L. 39.000	TRACK AND FIELD	L. 59.000
MICKEY'S ULTIMATE CHALLANGE	L. 69.000	UNIVERSAL SOLDIER	L. 39.000
NINJA BOY 2	L. 49.000	WAVE RACE	L. 39.000
OUT OF GAS	L. 59.000	WORLD USA '94	L. 69.000
		ZOOL	L. 59.000

GAME GEAR

[illegible]	L. 79.000	SPACE HARRIER	L. 49.000
ALIEN III	L. 49.000	SUPER SMASH T.V.	L. 69.000
ALIEN SYNDROME	L. 49.000	SURF-NINJA	L. 69.000
BATTLE TOADS	L. 75.000	THE BERLIN WALL	L. 39.000
CHOPLIFTER III	L. 79.000	WHEEL OF FORTUNE	L. 65.000
DESERT STRIKE	L. 59.000	DRACULA	L. 39.000
F1 (DOMARK)	L. 59.000	HOOK	L. 39.000
GEAR WORKS	L. 75.000	OLIMPIC GOLD	L. 49.000
MORTAL KOMBAT II	L. 79.000	ROBOCOP VS TERMINATOR	L. 49.000
PAC ARRACK	L. 69.000	COOL SPOT	L. 49.000
PAPER BOY 2	L. 49.000	PRINCE OF PERSIA	L. 39.000
SIDE POCKET	L. 85.000	DOUBLE DRAGON	L. 49.000
SONIC SPINBALL	L. 65.000		

NOVITÀ

3 DO

VR - STALKER
PAATANK
DEMOLITION MAN
MEGA RACE

GAME BOY

CONTRA
MEGA MAN 5
NBA JAM
IL LIBRO DELLA GIUNGLA

S. NES

POWER RANGERS
ILLUSION OF GAIA
SUPER MAN
POCHY & ROCKY 2

GAME GEAR

CEASAR PALACE
DAFFY DUCK
STAR TREK
SIDE POCKET

MEGA DRIVE

POWER RANGERS
SHINING FORCE 2
LETHAL ENFORCE 2
SONIC & KNUCKLE

OFFERTE CONSOLLE

3DO PANASONIC + 2 GIOCHI L. 949.000

SUPER NES L. 239.000

GAME GEAR + 4 GIOCHI L. 239.000

GAME BOY L. 95.000

MEGADRIVE II + GIOCO L. 249.000

NEO GEO CD L. 950.000

SUPERNINTENDO

LETHAL WEAPON	L. 89.000	SUPER STREET FIGTHER II	L. 149.000
MAGIC ADVENTURE	L. 99.000	SUPER NINJA BOY	L. 89.000
MORTAL KOMBAT	L. 79.000	SUPER WRESTLEMANIA	L. 89.000
MORTAL KOMBAT II	L. 139.000	T2 JUDGMENT DAY	L. 99.000
NINJA BOY	L. 89.000	T2 ARCADE GAME	L. 59.000
NCW WRESTLING	L. 99.000	TIME TRAX	L. 99.000
OUT TO LUNCH	L. 99.000	TAZMANIA	L. 69.000
PINK GOES TO HOLLWOOD	L. 89.000	THE GREAT WALDO S.	L. 49.000
PINBALL DREAM	L. 89.000	THE LAWNOVERMAN	L. 59.000
PIT FIGHTER	L. 89.000	THE ROCKETEER	L. 59.000
ROCKY RODENT	L. 99.000	TIME SLIP	L. 69.000
ROMANCE III	L. 89.000	TURTLES IN TIME	L. 49.000
SENGOKU	L. 99.000	UTOPIA	L. 89.000
SHADOW RUN	L. 79.000	WAGAN ISLAND	L. 49.000
SONIC BLASTMAN	L. 49.000	WINGS II	L. 99.000
SLAM MASTER	L. 119.000	WING COMMANDER	L. 59.000
SPACE ACE	L. 59.000	WINTER OLIMPIC	L. 99.000
SPECTRE	L. 99.000	YOSHI'S SAFARI	L. 89.000
SPIDERMAN X - MEN	L. 69.000		

MEGA DRIVE

KID CHAMELEON	L. 39.000	SOCCER II	L. 109.000
KING SALMON	L. 69.000	SONIC 3	L. 99.000
LHX ATTACK	L. 49.000	SPACE HARRIER	L. 39.000
LIBERTY OR DEATH	L. 119.000	SPEED BALL 2	L. 39.000
MARIO ANDRETTI RACING	L. 109.000	STAR FLIGHT	L. 39.000
MIDNIGHT RESISTANCE	L. 29.000	STRETT OF RAGE III	L. 129.000
MOON LIGHT RESISTANCE	L. 29.000	STRIDER	L. 39.000
MOON WALKER	L. 39.000	STRIDER II	L. 59.000
MORTAL KOMBAT	L. 79.000	SUPER SHINOBY	L. 49.000
MORTAL KOMBAT II	L. 115.000	SUPER STREET FIGHTER II	L. 159.000
MUTANT LEAGUE HOCKEY	L. 49.000	SUPER THUNDER BLACK	L. 39.000
MYSTIC DEFENDER	L. 29.000	SWORD OF SODAN	L. 39.000
NBA ALL STAR CHALL	L. 59.000	SYLVESTER & TWITTY NEW	L. 119.000
NBA JAM	L. 95.000	T2 J.D	L. 59.000
NHL HOCKEY 95	L. 119.000	TA SPORT TENNIS	L. 119.000
NORMY'S	L. 99.000	TECNO CLASH	L. 79.000
OTTIFANT	L. 89.000	TERMINATOR	L. 59.000
OUT RUN	L. 39.000	TRUXTON	L. 29.000
PELE	L. 69.000	TURRICAN	L. 79.000
PHANTASY STAR II	L. 39.000	TWIN HAWK	L. 39.000
PIG SKIN	L. 69.000	URBAN STRIKE NEW	L. 119.000
PINK GOES TO HOLLYWOOD	L. 99.000	VIRTUAL PIBALL	L. 59.000
POPULUS	L. 39.000	WIZ'N' LIZ	L. 79.000
PRINCE OF PERSIA	L. 89.000	WONDER BOY II	L. 39.000
PUCH ROGERS	L. 39.000	WORLD CUP ITALIA 90	L. 19.000
RASTN SAGA II	L. 29.000	WRESTLE BALL	L. 39.000
RING OF POWER	L. 39.000	WRESTLINMANIA	L. 19.000
ROCKET NIGHT ADV	L. 69.000	XENON 2	L. 39.000
SAMPRAS	L. 109.000	ZOOL	L. 69.000
SHADOW DANCRE	L. 29.000	ZOOM	L. 39.000
SOCCER	L. 39.000		

MASTER SYSTEM

DRACULA	L. 29.000
COOL SPOT	L. 39.000
DESERT STRIKE	L. 39.000
CHUCK ROCK 2	L. 39.000
ROBOCOP VS TERMINATOR	L. 39.000
JURASSIC PARK	L. 49.000
ALIEN 3	L. 39.000
SUPERMAN	L. 39.000
DONALD DUCK 2	L. 49.000
OLYMPIC GOLD	L. 39.000

NEO GEO

ANDRO DUNOS	L. 89.000
BOWLING	L. 59.000
LAST RESORT	L. 99.000
GHOST PILOT	L. 59.000
NINJA COMBAT	L. 59.000
FATAL FURY	L. 59.000
BASEBALL STAR	L. 79.000
SIDE KICKS	L. 149.000
3 COUNT BOUNT	L. 100.000
WORLD HEROES II	L. 149.000

3 DO

ALONE IN THE DARK	L. 119.000	REAL PINBALL	L. 99.000
BLOND JUSTICE	L. 79.000	ROAD RASH II	L. 119.000
BURNING SOLDIER	L. 119.000	SEWER SHARK	L. 99.000
COWBOY CASINO	L. 99.000	SLAYER	L. 129.000
DEMOLITION MAN	L. 129.000	SPACE SHUTTLE	L. 109.000
GUARDIAN WAR	L. 119.000	STELLAR 7	L. 89.000
JOHN MADDEN FOOTBALL	L. 109.000	SUPER MODEL	L. 59.000
JURASSIC PARK	L. 79.000	SHADOW	L. 109.000
LEMMINGS	L. 89.000	20 TM CENTURY	L. 89.000
MAD DOG II	L. 129.000	THE ANIMALS	L. 89.000
MEGA RACE	L. 109.000	TWISTED	L. 99.000
MEGACORM	L. 109.000	VR - STALKER	L. 129.000
OUT OF THIS WORLD	L. 109.000	WAY OF THE WARRIOR	L. 109.000
PATAANK	L. 129.000	WOODY WOODPECKER	L. 69.000
PUTT & PUTT	L. 99.000	JOY PAD SUPPLEMENT	L. 79.000

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA CON CONSEGNA IN SOLE 24/36 ORE

SPORTIVO

Casa: VIRGIN
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 3

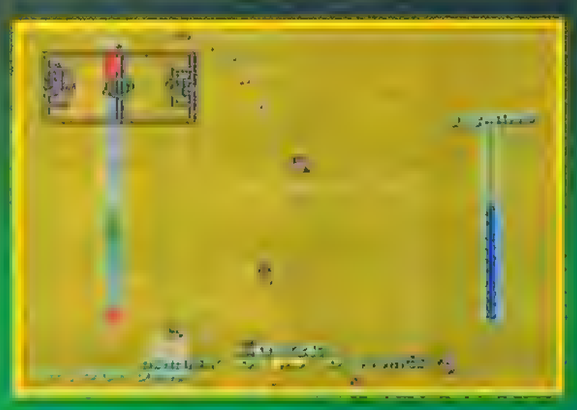
Il campo radar in alto a sinistra può variare di dimensioni a vostro piacere.

Fine del primo tempo: i giocatori tornano negli spogliatoi per un po'.

POWER GAME

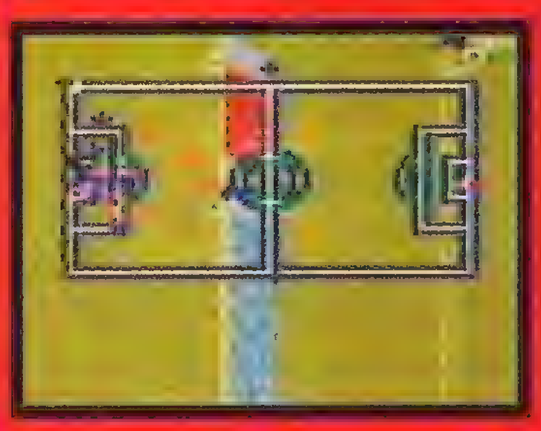
Dino Dini's SOCCER!

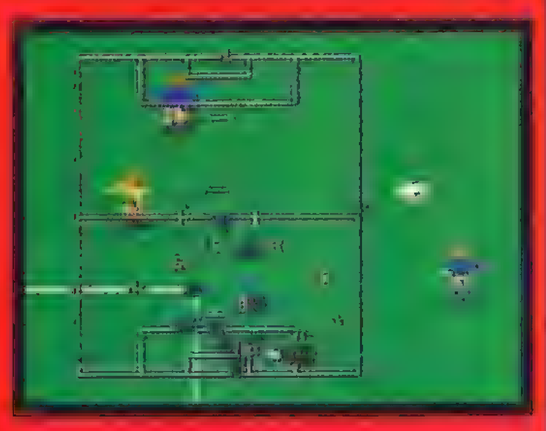
È finalmente arrivato il gioco di calcio definitivo per SNES! *Dino Dini Soccer* è la fedele conversione di *Goal!*, un gioco che i possessori di PC e Amiga conosceranno già bene, successore di *Kick Off 2* (vi ricordiamo che *Kick Off 3* non è stato programmato dal mitico Dino Dini, ma dalla Anco, la sua vecchia casa editrice).
Innanzitutto potete scegliere se giocare un campionato intero (coppa del mondo, campionati europei... o addirittura uno di vostra invenzione) o una partita amichevole. Potete giocare da soli o con gli amici, fino a 24 (2 alla volta però), partecipando a un torneo. Sono presenti tutte le squadre del mondo e potete modificarle a piacimento, in modo da crearvi la vostra squadra, e ognuna ha le proprie caratteristiche (aggressività, resistenza, precisione dei passaggi, ecc...).
DDS si presenta come i suoi predecessori con la classica visuale dall'alto. La particolarità, questa volta, è che durante il gioco l'inquadratura si avvicina e allontana a seconda dell'azione. La seconda particolarità sta nel fatto che potete decidere se giocare con il campo che scorre orizzontalmente o verticalmente e scegliere tra ben 6 tipi di campi diversi. La

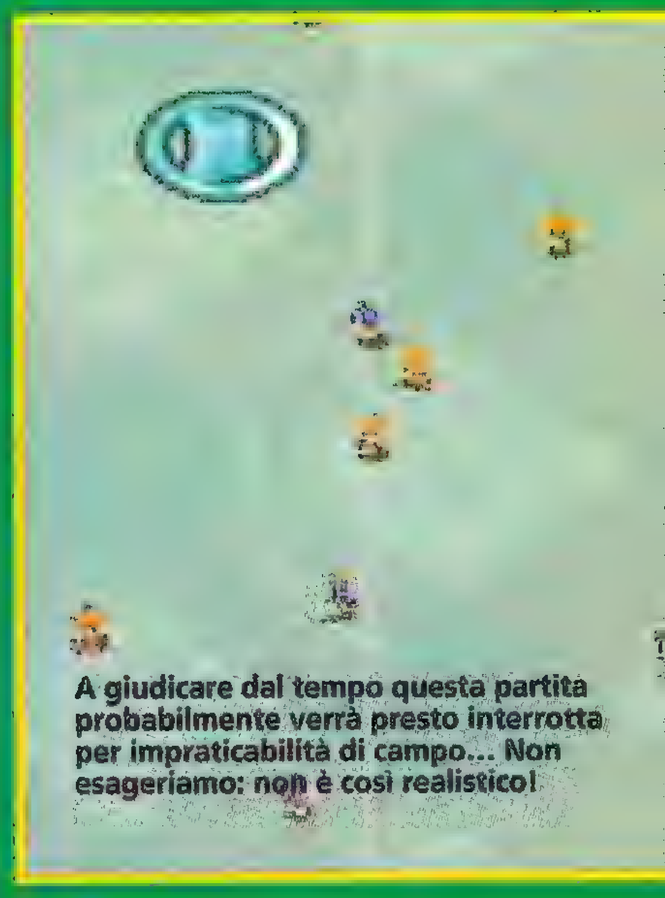


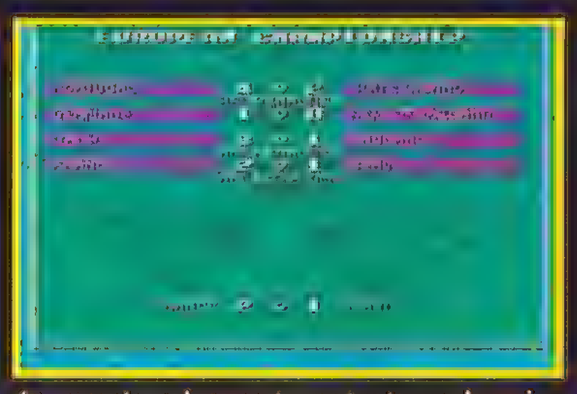
NORD, SUD, OVEST, EST...

Una delle numerose particolarità di *Dino Dini Soccer* sta nella possibilità di scegliere se giocare con il campo orizzontale o verticale, per soddisfare la totalità dei videogiocatori: praticamente è come avere 2 giochi in 1. Una simulazione sportiva universale, insomma. Dino Dini ha avuto un'intuizione geniale... peccato che non si possa fare lo stesso con gli sparatutto a scorrimento. Se poi a tutto questo aggiungete la possibilità di giocare su sei superfici diverse, ossia campo normale, secco, bagnato, fangoso, ghiacciato o innevato... beh date un'occhiata al voto e capirete!





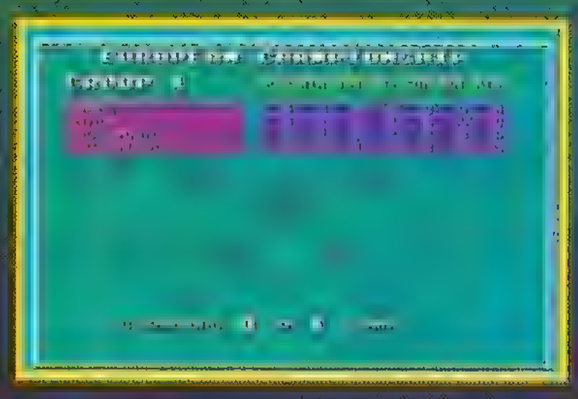

A giudicare dal tempo questa partita probabilmente verrà presto interrotta per impraticabilità di campo... Non esageriamo: non è così realistico!



In queste schermate potrete vedere i punteggi aggiornati del campionato europeo.

terza, uno dei pregi maggiori delle precedenti versioni, riguarda la presenza di un radar completamente configurabile, che vi permette di individuare in un batter d'occhio tutti i vostri giocatori fuori dallo schermo, così da non dover eseguire lunghi passaggi alla cieca.
Avete a disposizione un pulsante per passare e uno per tirare e la possibilità di dare un certo effetto usando la croce direzionale dopo aver calciato il pallone (il famoso aftertouch). Premendo il tasto L, invece, otterrete incredibile pallonetti e con R sfoderere-te dei potentissimi tiri; è comunque possibile scegliere tra 3 configurazioni del joypad. A seconda del livello di realismo che sceglierete, la palla rimarrà incollata al piede del giocatore o meno, il che soddisferà sia i novellini che i veri professionisti delle simulazioni sportive. Un grande gioco, anzi il migliore nella sua categoria!

• *Dupont*



SEEEE... NON CI CREDO!

Anche se in *Dino Dini Soccer* potete scegliere tra tutte le squadre del mondo, potete addirittura crearne di nuove e salvarle in memoria. Potete inoltre decidere il disegno e il colore delle vostre magliette, le caratteristiche dei singoli giocatori, i loro nomi e un sacco di altre cose. Sì, lo so che non è una novità e che tanti altri titoli permettono di personalizzare le squadre, ma credetemi: farlo con questo epico gioco è tutta un'altra cosa!

DINO DINI SOCCER

Aleeeeohoooooo! Era da tempo che non mi divertivo così! Diciamolo forte: *Dino Dini Soccer* è spaziale! Un capolavoro! Raccoglie tutti i pregi dei giochi di calcio finora commercializzati senza i loro difetti. È un miracolo! Il metodo di controllo scelto è facile e molto preciso, l'animazione è fluidissima (con tanto di zoomate) e la quantità dei colpi a disposizione è abbondante. Ma il vero pregio del gioco sta nella miriade di opzioni a disposizione del videogiocatore. Potete configurare tutto, dal colore delle magliette alle caratteristiche della vostra squadra, dal tipo di terreno e di visuale allo sfondo che volete nei menu. Incredibile! I vari tornei a disposizione vi terranno occupati per un bel po' anche se l'interesse maggiore della cartuccia sta nello sfidare un altro avversario umano. Gli unici difetti che ho potuto rilevare erano un arbitro magari un po' troppo severo che fischia quasi tutte le scivolate e un computer un po' troppo aggressivo nelle partite solitarie.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

SUPER NES

GIOCABILITÀ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Fantastica! Dopo un po' di pratica si possono compiere azioni veramente spettacolari

GRAFICA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Niente di spettacolare, ma molto funzionale. Lo zoom poi è davvero cinico

SFIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

La CPU è piuttosto calibrata, ma i commessi [illegible]

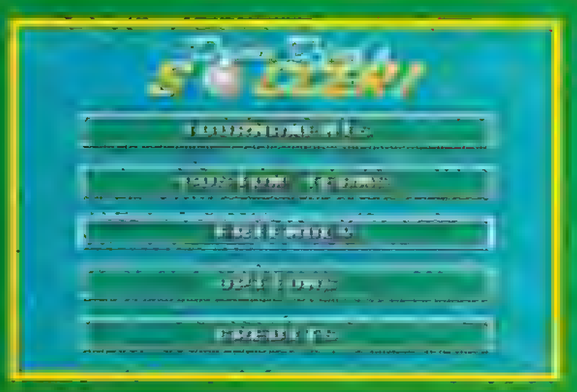
SONORO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

[illegible]

SNES 9-1

SOTTO CONTROLLO

Naturalmente, alla fine del primo tempo, potrete leggere le statistiche.



La schermata d'inizio con il menu generale delle opzioni.

L'Italia, all'ennesima sfida col Brasile, al calcio d'inizio partita.

DISTRIBUTORI ESCLUSIVI
DEI PRODOTTI
Griphon Enterprise

Napoli e provincia
Gioco e Strategia s.a.s.
Salita Arenella, 22/D - NAPOLI

Toscana
Sogene s.r.l.
Via dei Cimatori 17/R - FIRENZE

Griphon Points

ABRUZZI

Passeri s.a.s
Via N. Fabrizi, 28 - PESCARA

Mercatone AZ
Via Nazionale Adriatica Sud, 291
FRANCAVILLA A MARE (CH)

CALABRIA

Console e Computermania
di Lagana Filippo
Via Del Salvatore, 31 - REGGIO CALABRIA

CAMPANIA

Informatica Esse
Via Libertà, 258 - PORTICI (NA)

Siniscalchi Centro s.a.s.
Via Aquasanta - Zona Ind. SALERNO

Maiorano Giocattoli
Via Mazzini, 23 - BATTIPAGLIA (SA)

Cartoleria Attianese Vincenzo
C.so Vitt. Emanuele - NOCERA INF. (SA)

Gripholandia
Via Citarella, 9/bis - NOCERA INF. (SA)

Cartoni Animati
Via Marconi, 10 - PAGANI (SA)

Computer Service
Via L. Da Vinci, 91 - SCAFATI (SA)

EMILIA-ROMAGNA

Dedalo
Largo Roma, 1
SALSOMAGGIORE TERME (PR)

Balbi Elettrodomestici
V.le delle Nazioni, 106
MARINA DI RAVENNA (RA)

LIGURIA

Softmania
P.zza Caduti per la libertà, 25 - LA SPEZIA

PIEMONTE

Flash Games
Via Valdieri, 12 - TORINO

M.E.C. 2000
Via Vigone, 44/bis - TORINO

You Tu
Via Rossini, 3/E - TORINO

M.P.S. Informatica
Via Villa Alvernia, 110 - NOVI LIGURE (AL)

TOSCANA

Cartoleria Duemme
Via Gramsci, 70 - Valdarno (FI)

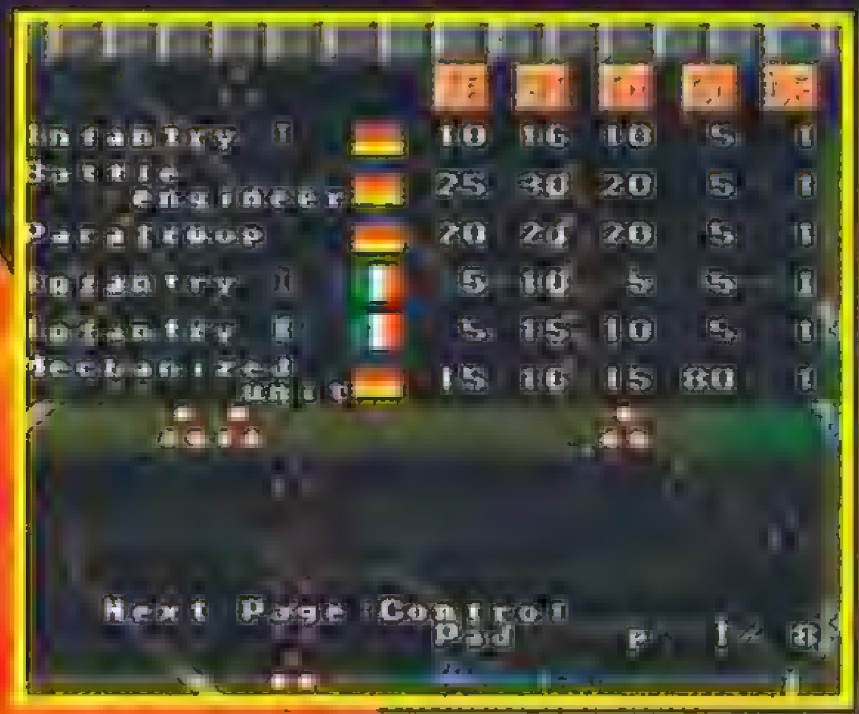
Console Games
Via Empolese, 36
MONSUMMANO TERME (PT)

VENETO

Salone del Giocattolo
Via S. Luigi, 21 - MONSELICE (PD)

Progetto Grafico - ARCH TEC - Tel. 081/931668

Casa: **KOEI**
N°Giocatori: **1/2**
Continua?: **Sì**
Livelli di difficoltà: **1**



Questo schermo mostra le caratteristiche delle vostre unità.

Veduta panoramica del campo di battaglia. Dovrete adattare la vostra strategia al tipo di terreno.

Scegliete i vostri ufficiali tra quelli disponibili: assegnategli i compiti in base alle loro caratteristiche.

OPERATION EUROPE

Se credete di essere attratti dai giochi di strategia perché avete apprezzato un titolo come *Dune 2: Battle For Arrakis*, sappiate che *Op. Europe* è fatto di tutt'altra pasta. Il sistema di controllo è talmente complesso da scoraggiare chiunque: avete il controllo completo di tutte le unità e gli ordini che potete impartire sono tantissimi, nello stile tipico dei prodotti Koei. Mi ero avvicinato pieno di buone intenzioni a questo gioco, ma la sua complessità mi ha bloccato: è impossibile giocare senza aver letto approfonditamente il voluminoso manuale, e anche allora procederete a rilento, vagando tra le opzioni come un ubriaco. Se però già conoscete il sistema di comando Koei e vi va di "essere" Patton o Rommel, allora non potete farvi sfuggire questa cartuccia: è perfetta sotto il profilo della ricostruzione storica. Inoltre il completo controllo di tutte le variabili su cui un generale ha potere vi intrigherà fino a notte inoltrata, per molte notti.

AGIRE & PENSARE
A ○ ○ ○ ○ ● P

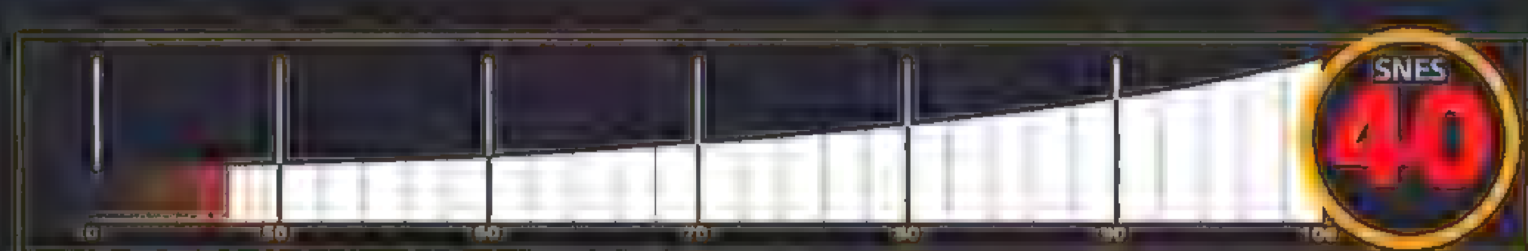
SUPER NES

GIOCABILITÀ — 4/10
Impossibile valutarla oggettivamente: dipende dalla tenacia impiegata dal giocatore per padroneggiare il sistema di comando. Varia da frustrante a buona

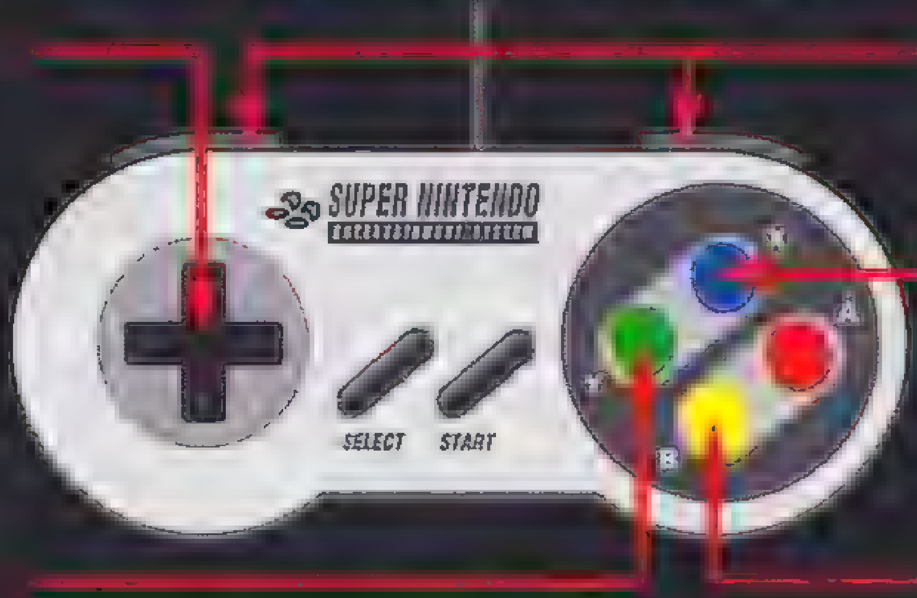
GRAFICA — 6/10
[illegible]

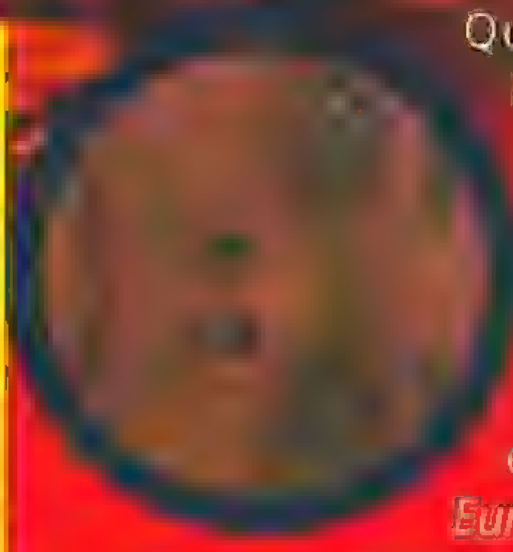
SFIDA — 8/10
Sei scenari, possibilità di giocare come Forze Alleate o dell'Asse. Il computer è discretamente "intelligente" e suderete parecchio per batterlo

[illegible] — 5/10
[illegible]



SOTTO CONTROLLO





Questa cartuccia è l'ultima creazione della Koei, casa giapponese specializzata nella produzione di giochi di strategia e GdR. *Operation Europe* dà al giocatore la possibilità di impersonare uno dei più famosi generali che hanno combattuto la Seconda Guerra Mondiale in Europa: Patton, Montgomery, Rommel (potete anche prendere le parti delle forze dell'Asse e cercare di far vincere la guerra alla Germania, se preferite) e molti altri. Il gioco è composto da sei scenari, ciascuno dei quali può essere vinto raggiungendo determinati obiettivi che differiscono a seconda che vestiamo la divisa alleata o quella tedesca. Per raggiungere il vostro scopo innanzitutto nominerete il comandante in capo delle vostre truppe e i capi di ciascuna delle brigate che compongono il vostro esercito, dopodiché dovrete cominciare a ragionare sul tipo di strategia da tenere. I comandi che potrete dare sono moltissimi: potrete compiere sabotaggi, effettuare azioni di spionaggio, richiedere rifornimenti oppure l'appoggio dell'aviazione e molto altro ancora. Prima di comunicare i vostri comandi, dovrete assumere informazioni di ogni tipo sul nemico, sulle condizioni atmosferiche, sul morale delle truppe, valutando se la situazione è propizia per compiere l'azione programmata. Sembra molto intrigante, vero? Lo è, ma proprio l'estrema complessità della simulazione e un sistema di comando non proprio immediato, possono costituire un ostacolo per il giocatore non addentro questo tipo di simulazione.

• *Paddy*

GAME FLASH 3DO

1/2
SI
8
8
7

WAY OF THE WARRIOR

UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS 3DO

PICCHIADURO

Dopo l'infelice esordio di *Jurassic Park Interactive* gli Universal Interactive Studios ci riprovano con *Way of the Warrior*, un picchiaduro che, nelle intenzioni, si propone come IL beat'em-up per 3DO. Fin dal primo impatto ci si accorge di come i programmatori abbiano inteso, più di ogni altra cosa, colpire i giocatori con una vera orgia di effetti audiovisivi. Gli sprite digitalizzati sono molto grandi e anche gli effetti sonori sono spettacolari, con abbondanza di parlato digitale. Nel gioco è implementata una strana visuale mobile che produce delle continue zoomate sull'area di gioco: l'effetto complessivo, però, comporta più effetti negativi che positivi, e i continui mutamenti di prospettiva creano una certa confusione che si ripercuote sulla giocabilità. Coloro che in un picchiaduro cercano soprattutto l'abbondanza di digitalizzazioni e di effetti "splatter" trucidi, troveranno pane per i propri denti in *WotW*. I virtuosi del beat'em-up che invece prestano maggior attenzione alla precisione del sistema di controllo faranno meglio ad aspettare un titolo più convincente.

70

GRIDDERS

TETRAGON 3DO ROMPICAPO

Ai comandi di un biondo ragazzino di nome Zack dobbiamo muoverci attraverso una piattaforma quadrata infestata da cubi rotolanti cercando di bloccarli o di farli scontrare in modo da raccogliere un certo numero di bonus e da scoprire l'uscita per il livello successivo. Questo titolo è stato premiato dalla 3DO Company come 'Il Gioco Più Originale' fra quelli sviluppati per l'Interactive Multiplayer nel corso dell'ultimo anno. In realtà si tratta di un riconoscimento alquanto trascurabile, dato che la maggior parte del software di qualità prodotto per il 3DO è costituita da conversioni di titoli già usciti per altri formati. L'idea di base non è propriamente geniale e *Gridders* non sa creare quella sindrome da 'un'altra partita e smetto' tipica di ogni buon rompicapo. La realizzazione tecnica, d'altro canto, non sembra sfruttare appieno le potenzialità della macchina: il voto è, di conseguenza, un sessanta strappato coi denti, come quando a scuola si riusciva a spuntare la sufficienza per il rotto della cuffia.

1
SI
8
8
1

60

SM

Un mese dedicato al 3DO. Ormai i giochi cominciano ad affollare i negozi e, anche se la qualità a volte lascia a desiderare, non possiamo lamentarci per la quantità.

a cura di Pentothal

Giocatori
Continua
Grafica
Sonoro
Livelli di difficolta

Si ringrazia
Play Game Shop (TO)

1/2
SI
5
6
3

52

SHADOW

TRIBECA DIGITAL STUDIOS 3DO PICCHIADURO

Un altro picchiaduro per 3DO: in effetti la macchina di Trip Hawkins ha un gran bisogno di un beat'em-up di qualità, dato che questo genere di titoli esercita un formidabile richiamo sui potenziali acquirenti. Ma se i primi giochi stanno cominciando a uscire, per la qualità pare che dovremo aspettare ancora un po'. *Shadow* prende il nome da un improbabile 'Sindacate of Hate, Anarchy, Destruction and Organized Warfare', una sorta di mega organizzazione criminale che si ritrova improvvisamente priva del proprio capo, perito in un agguato. Si scatena allora una violenta lotta per la successione e, come avrete capito, i combattenti di questo beat'em-up ne sono i protagonisti. La sostanza del gioco tradisce però le aspettative e affonda a causa della giocabilità piuttosto scarsa e dello squallore generale che pervade sia i personaggi che la gamma delle mosse disponibili. Di certo il 3DO merita qualcosa di più: anche sforzandomi al massimo non riesco a trovare nessun motivo che possa giustificare l'acquisto di questo titolo. Amen.

MAD DOG II - THE LOST GOLD

AMERICAN LASER GAMES 3DO SPARATUTTO

È finalmente giunto fra noi il seguito di *Mad Dog McCree*, ma per essere sinceri i possessori di 3DO non ne sentivano molto la mancanza. Se già il primo episodio lamentava una certa mancanza di spessore e soprattutto delle lacune in materia di interattività, la situazione non è migliorata con questo sequel. Si tratta di uno sparatutto di ambientazione western in cui una serie di sequenze filmate si sviluppa sullo schermo, mentre il giocatore deve cercare di eliminare i nemici sparando loro con l'aiuto di un mirino comandato tramite joypad. Le zone dello schermo in cui appaiono i bersagli sono considerate 'sensibili' dalla CPU e quando un colpo va a bersaglio vengono visualizzate le sequenze corrispondenti, con morti e feriti che rovinano a terra. I colpi a disposizione sono limitati e occorre sistematicamente ricaricare l'arma puntandola a terra e sparando. Complessivamente la qualità dei filmati non è elevatissima, ma quel che lascia a desiderare è la giocabilità, piuttosto scarsa e non certo aiutata dagli

55

TOP 10

Novembre, mese ideale per noi vampiri: dopo aver folleggiato nella magica Notte di Halloween, dopo aver gozzovigliato il 2 novembre, inizia finalmente la bella stagione! Le nottate cominciano ad allungarsi e una gelida arietta da tomba inizia a farsi sentire, subito dopo il tramonto. Insomma, mi sento proprio di buon umore, pertanto, colgo l'occasione per ringraziare tutti coloro che, in un modo o nell'altro, hanno contribuito, con lettere e suggerimenti, all'evoluzione (?) di questa piccola, modesta rubrica. Mi raccomando: continuate così! Un ringraziamento e una menzione particolare vanno, infine, alla dolcissima Alessandra Casali di Prato, autrice di una bellissima cartolina e a cui le classifiche di questo mese sono, almeno idealmente, dedicate. Un saluto, con affetto e tanta emoglobina dal vostro ineguagliabile... Vordak

▲ SALITA
● NEW ENTRY
■ STABILE

MEGA DRIVE

■	1	FIFA INTERNATIONAL SOCCER (E.A.)
●	2	PETE SAMPRAS TENNIS (CODEMASTERS)
▼	3	PGA EUROPEAN TOUR (EA)
●	4	WORLD CUP USA '94 (U.S.GOLD)
▼	5	NBA JAM (ACCLAIM)
●	6	THE CHAOS ENGINE (MICROPROSE)
▼	7	SONIC 3 (SEGA)
▼	8	SENSIBLE SOCCER (SONY)
●	9	VIRTUA RACING (SEGA)
●	10	DUNE 2 (VIRGIN)

Ben cinque "New Entry" popolano la classifica Mega Drive di questo mese: vale senz'altro la pena di citare il bellissimo *Pete Sampras Tennis*, il primo gioco dotato di interfaccia incorporata per il gioco a 4, senza bisogno di altri costosi adattatori, nonché *Virtua Racing*, la conversione dell'ormai stramitico coin op!

SNES

●	1)	FIFA INTERNATIONAL SOCCER (EA)
●	2)	WORLD CUP USA '94 (U.S.GOLD)
▼	3)	NBA JAM (ACCLAIM)
●	4)	THE CHAOS ENGINE (MICROPROSE)
■	5)	ROCK'N'ROLL RACING (INTERPLAY)
▼	6)	SUPER MARIO KART (NINTENDO)
▲	7)	SUPER EMPIRE STRIKES BACK (JVC)
▲	8)	JURASSIC PARK (OCEAN)
▼	9)	SUPER MARIO ALL STARS (NINTENDO)
▼	10)	SENSIBLE SOCCER (SONY)

L'entusiasmo creato dai mondiali di calcio comincia, finalmente, a farsi sentire anche nel mondo dei videogiochi: due nuove entrate, entrambe ispirate a questo eccezionale evento sportivo, occupano questo mese le prime due posizioni della classifica SNES. Curiosamente, è interessante notare che lo stesso titolo detiene la "top position" nelle classifche di due sedici bit rivali...

MEGA CD

◆	1)	GROUND ZERO TEXAS (SONY)
▲	2)	TOMCAT ALLEY (SEGA)
▲	3)	LUNAR, THE SILVER STAR (WORKING DESIGNS)
▲	4)	NHLPA HOCKEY '94 (EA)
▼	5)	DRACULA UNLEASHED (MINDSCAPE)
▲	6)	DRAGON'S LAIR (READYSOFT)
◆	7)	TIME GAL (SEGA)
✪	8)	DARK WIZARD (SEGA)
▼	9)	MANSION OF HIDDEN SOULS (VIC TOKAI)
✪	10)	RISE OF THE DRAGON (SIERRA)

Relativamente poche le novità in casa Mega CD e, comunque, tutte all'insegna dell'avventura. Rimane stabile lo stupefacente *Ground Zero Texas*, mentre lo spettacolare *Tomcat Alley* affossa definitivamente il mediocre *WWF Rage in Cage*, che il mese precedente occupava la seconda posizione.

GAMEBOY

◆	1)	WARIOLAND (NINTENDO)
▲	2)	SENSIBLE SOCCER (SONY)
◆	3)	ZELDA: LINK'S AWAKENING (NINTENDO)
✪	4)	STAR TREK - THE NEXT GENERATION (INTERPLAY)
▼	5)	KIRBY'S DREAMLAND (NINTENDO)
✪	6)	ROAD RASH (OCEAN)
▼	7)	SUPER MARIO LAND 2 (NINTENDO)
▼	8)	KIRBY'S PINBALL (NINTENDO)
▼	9)	ZOOL (GREMLIN)
◆	10)	NIGEL MANSELL (GREMLIN)

Tra le novità per il portatile monocromatico Nintendo, segnaliamo *Road Rash*, la conversione del violentissimo titolo sfornato originariamente dall'infaticabile Electronic Arts per Mega Drive. Niente di rilevante per quanto riguarda il resto, a parte la stabilità di *Warioland*, che forse si accinge a emulare la longevità di *Super Mario*...

GAME GEAR

◆	1)	NBA JAM (ACCLAIM)
✪	2)	X-MEN (SEGA)
▼	3)	SONIC CHAOS (SEGA)
▲	4)	ROAD RASH (EA)
▼	5)	SENSIBLE SOCCER (SONY)
▲	6)	ALADDIN (VIRGIN)
▲	7)	MICRO MACHINES (CODEMASTERS)
▲	8)	MORTAL KOMBAT (ARENA)
▼	9)	ROBOCOP VS THE TERMINATOR (VIRGIN)
▲	10)	WINTER OLYMPICS (U.S.GOLD)

Tocca al Game Gear, questo mese, la palma della chart meno movimentata delle nostre classifiche: una sola "New Entry", anche se di pregevole fattura, niente di eclatante, comunque...

DINOSAURI, SACCHI DI PULCI E... AFFINI

1 Earth Worm Jim
2 Sonic
3 Yoshi
4 Bubsy
5 James Pond
6 Zool
7 Fox McCloud
8 Lemmings
9 Ecco
10 Battletoads

A naturale conclusione della serie "i personaggi più ganzi dei videogiochi", dopo le fanciulle più sexi e i fustacci più affascinanti, restano solo da citare tutti i protagonisti a quattro (o più, come nel caso di Zool) zampe. E infatti più che doveroso ricordare che alcuni dei protagonisti che ci hanno fatto sognare in indimenticabili videogiochi non sono rappresentati da componenti della razza umana, bensì da appartenenti al mondo animale, anche se, più o meno, antropomorfizzati. Come nei due numeri precedenti, abbiamo deciso di riservare l'accesso alla classifica solamente a personaggi prettamente videoludici, e non presi a prestito da fumetti o cartoni animati, sarebbe infatti troppo facile includere, per simpatia, personaggi come Garfield o, ad esempio, Wile Coyote.

Videolandgames

IMPORTAZIONE CARTUCCE ED ACCESSORI PER:

S. NINTENDO - NINTENDO 8 BIT

GAME BOY - MEGADRIVE - MEGACD

MASTER SYSTEM - GAME GEAR

NEO GEO - NEO GEO CD

RITIRO E VENDITA CARTUCCE USATE

HARDWARE E SOFTWARE PER

AMIGA 1200 - AMIGA - AMIGA CD 32 - PC - CD-ROM

VENDITA PER CORRISPONDENZA

Per informazioni e prenotazioni vieni a trovarci a Trieste in via Rismondo 4
oppure telefona allo 040/369993

L.T. AVANT GARDE

PER LA VOSTRA PUBBLICITÀ

NINTENDO - GAMEBOY - SEGA - MEGADRIVE - GAME GEAR - SUPER FAMICOM - LYNX - PC ENGINE - NEO GEO

GAME power

K

TEL. 02/66.10.32.23 - 02/66.10.50.90

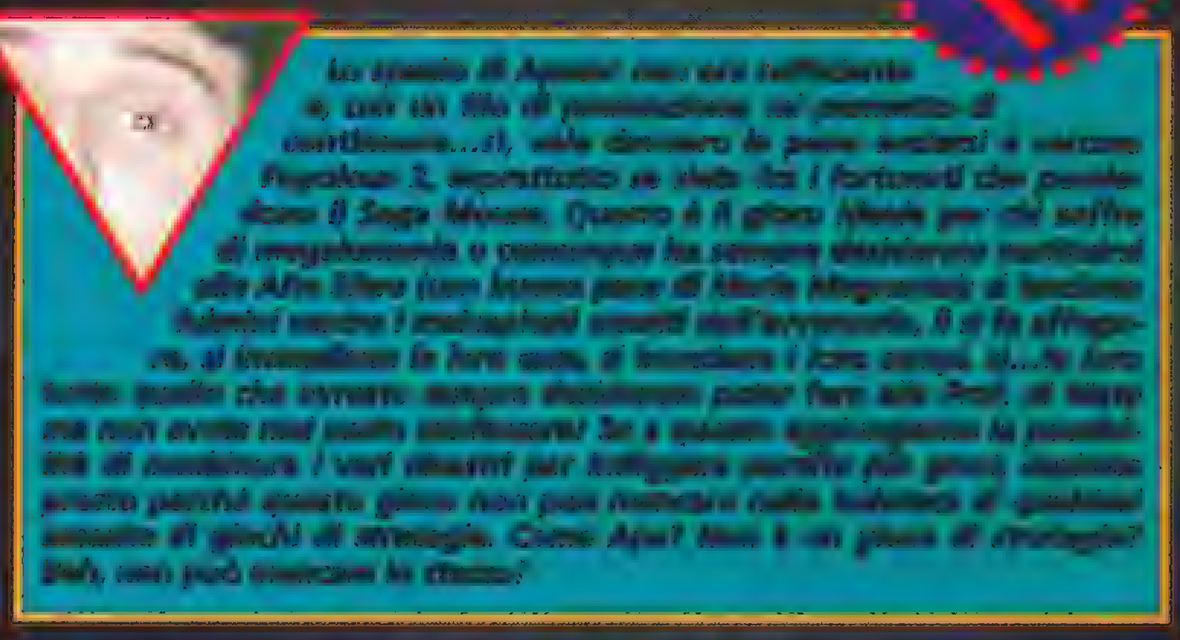
FAX 02/66.10.65.13 (nuovo numero)

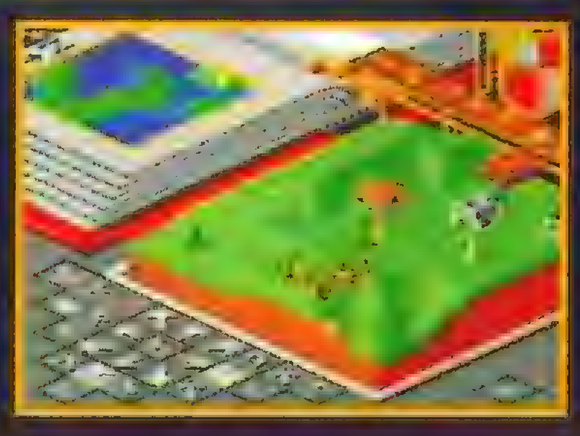
RETROVERSIONI

A Volte Ritornano... Ma Costano Meno!

POPULOUS 2

1992 • ELECTRONIC ARTS



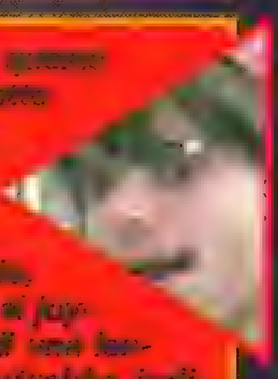


Ok, questo gioco ha venduto poco. O almeno, non ha venduto quello che l'Electronic Arts avrebbe apprezzato vendesse. Dopo questo sfoggio di sintassi florida, viene il turno della precisazione d'obbligo: *Populous 2* non ha venduto molto nella versione per Mega Drive. Quelle PC e Amiga hanno invece stazionato pure troppo a lungo nei top slot delle classifiche di vendita più importanti del mondo, fosse solo per l'importanza della licenza: comprare i diritti di sfruttamento del personaggio DIO non deve essere costato uno scherzo all'Electronic Arts, ed evidentemente hanno deciso di equilibrare il salasso con un gioco della... er, degno del nome. Voi controllate Dio, o almeno un dio, in battaglia contro un altro dio. Avete a disposizione ogni tipo di possibilità, potrete creare e modificare la vita, il terreno, gli agenti atmosferici, far combattere i vostri fedeli contro ignobili pagani barbari e godere dei relativi sacrifici: una pacchia. Praticamente, avete in mano il telecomando del mondo, oltre ad avere nel Mega Drive un serio candidato a miglior gioco di tutti i tempi. *Populous 2* è davvero un gioco come Dio comanda (oh no, mi avevi giurato che non l'avresti scritto, NdRandom).

POWERMONGER

1992 • ELECTRONIC ARTS

Sulla scia schiumosa e ribollente di quell'aliscafo a 3400 cavalli che fu *Populous*, l'Electronic Arts decise che far uscire una versione Mega Drive di *Powermonger*, uno dei giochi meglio accolti dalla critica e dal pubblico un paio d'anni prima (addirittura nominato gioco di strategia dell'anno), non era proprio un'idea da buttare via. La conversione uscì, fu prontamente recensita dal sottoscritto ed era in definitiva un buon prodotto. L'interfaccia utente è simile a quella di *Populous*, ma il gioco non c'entra niente: in pratica è una classica battaglia tra fazioni diverse, ambientata su una sconfinata mappa 3D (che può anche essere ruotata), con un bel po' di opzioni extra, tra cui l'ottima routine di intelligenza artificiale degli avversari. Oltre alle truppe è importante tutto il contorno, ovvero la gestione e il miglioramento delle armi, l'allevamento del bestiame, l'aspetto tattico (corruzione dei generali avversari, per esempio), le costruzioni atmosferiche. La grafica e il sonoro sono deliziosi (soprattutto le percussioni stupende) e il gioco in sé riesce ancora oggi incredibilmente affascinante, anche se ostico all'inizio.



SIM CITY

1991 • NINTENDO/MAXIS

Sim City é come Lemmings, come Flashback, come molti altri. Sono giochi completamenti originali, incredibilmente avvincenti, e per di più migliorano a ogni ulteriore conversione. Sim City per SNES é un vero spettacolo, e non si rimpiange minimamente la mancanza di un mouse, sostituito egregiamente dai molti tasti del joypad dello SNES. E così dopo aver giocato su Amiga e su PC, tra una partita a Mario Kart e una a Street Fighter II ho cominciato ancora una volta a costruire la città dei miei sogni... e come al solito alla fine l'ho rasa al suolo.

Ecco, appunto. Uno se ne sta bello tranquillo a vagare per la soffitta (buon Dio, quanta robaccia che c'è, cose infime tipo tutta la collezione di Game Power, ma come si fa, che squallore...), contando pacificamente i cadaveri dei topini caduti sotto le bordate del formaggio al plutonio 14, che a un certo punto inciampa. Chi è che lascia le cose in giro, ditemi chi è... poi vai a vedere, è roba uscita dallo scatolone del vecchiume per SNES (buon Dio, quanti giochi che ho, peccato non poterveli regalare, sono pieni di polvere, che figura ci faccio). *Sim City*: avevo cercato di cancellare per sempre dalla mia mente queste due parole, che presto si fondono in una sola: alienazione totale (sono due, NdR). La versione SNES di *Sim City* è senza dubbio la più bella e godibile mai pubblicata, a parimerito con la enhanced version su CD uscita per PC. Già il fatto di stare nei panni del sindaco della città che vi pare, vederla crescere con nuove strutture, misurare l'indice di gradimento del livello di vita sono cose divertenti, ma la japanizzescion dell'impasto lo rende un gioco addirittura simpatico. Alla fine il programma avrà pure dei limiti (risolti non del tutto neanche da *Sim City 2000*), ma finché ci credete è un grande. *Sim City*, in definitiva, siete voi: se vi stufate del gioco, vi siete stufati di voi stessi.

Questo è un gioco che vi frega. Al 100% arrivano tutti belli sparati, "nooo, cheppaio, un simulatore di città, divertentissimo, è come simulare una mummia in un film di Edwige Fenechi E al 98, facciamo 97% ne escono scornati. Sim City è una maledetta droga. Tagliata benissimo, è questo il guaio. Una volta che la vostra città inizia ad avere un senso e una conformazione logica, è la fine: mettetevi il Bilboa perché rischiate di scottarvi davanti al video. Sim City fa sembrare la città una bella cosa e, soprattutto, non inquina: un maledetto classico-cult.

POPULOUS

1990 • NINTENDO/ELECTRONIC ARTS

Perché uno dovrebbe accattarsi il *Populous* originale, quando da poco è disponibile il bellissimo seguito anche su SNES? Perché? Coraggio Apetto, trova una motivazione umanamente accettabile. Boh, magari perché costa poco (di sicuro molto meno del seguito). O magari perché se non era bello non l'avremmo retrocensito. O semplicemente perché è un classico, ed è uno di quei titoli per console che noi (parla per te, NdR) amiamo definire "underground", di poca presa sui tanti pecoroni consolari che dilapidano miliardi su cloni e ricloni. Come nel seguito, anche in *Populous* controllate un Dio, solo che avete un po' meno poteri a disposizione, ma anche meno problemi, e le partite possono anche essere più disimpegnate. Un livello di energia divina indica quali prodezze potete compiere, e osservare i vostri uomini evolversi è sempre qualcosa che amiamo definire "emozionante". Molti di voi saranno probabilmente nuovi a questo tipo di giochi e il primo *Populous*, soprattutto se non l'avete mai visto, è quello che amiamo definire "un ottimo preambolo". Preambolo succoso, a dire il vero: i livelli sono tantissimi (ci sono le password) e ognuno è discretamente vasto. In più, il metodo di controllo funziona piuttosto bene. *Populous* è ancora uno di quei giochi così poco individuabili, che amiamo definirlo "artistico". Piacerebbe anche a Vittorio Sgarbi (scusate il termine), ma questo non è un buon motivo per non andarlo a comprare. Buona anche la versione per MD.

Intendiamoci: non date retta a tutti le invidiose malelingue redazionali che, con malignità, affermano oggi, dopo tanti anni, lo considerano un titolo superato soltanto dal successore, e che non

CONSOLE GAMES

VENDITA - PERMUTA - NUOVO - USATO - VENDITA PER CORRISPONDENZA
51015 - MONSUMMANO TERME (PISTOIA) - VIA EMPOLESE, 36
TEL. 0572/953618 - FAX 0572/951864

MEGADRIVE

M.D. II + FIFA INT. 289.000
VIRTUA RACING
SUPER STREET FIGHTER II
MORTAL KOMBAT II
WORLD CUP USA '94
KICK OFF III
MEGA TURRICAN
SAMPRAS
SUB TERRANIA
NBA JAM
DRAGON
HULK
STREET OF RAGE III
JUNGLE BOOK
THE LION KING
EARTH WORM JIM
MICKEY MANIA
URBAN STRIKE
MEGA BOMBERMAN
SPARKSTER
SONIC 4
PROBOTECTOR

SUPER OFFERTE

PARODIUS ITA	79.000
FINAL FIGHT 2 ITA	69.000
CASTELVANIA IV ITA	79.000
STARWING	69.000
AXELAY	75.000
F. ZERO ITA	75.000
ALIEN 3	89.000
MORTAL KOMBAT	89.000
MULTITAP 5 PLAYERS	45.000
R. TYPE 3	59.000
ART OF FIGHTING	105.000
WING COMMANDER	65.000
COOL SPOT	65.000
BEST OF THE BEST	69.000
STREET FIGHTER 2	69.000

MEGA OFFERTE

JOYPAD 6 BUTTON	29.000
ALADDIN ITA	89.000
FIFA INT.SOCCER	99.000
ANOTHER WORLD ITA.	48.000
CASTELVANIA IV ITA	79.000
ROCKET KNIGHT ITA	79.000
KLAX ITA	35.000
JAMES POND 3	49.000
LAST BATTLE ITA	29.000
WONDERBOY 3 ITA	35.000
ROBOCOP VS TERMIN. ITA	79.000
CHUK ROCK ITA	35.000
ETERNAL CHAMPION	79.000

3DO

3DO VERSIONE PAL SENZA MODULATORE + TOTAL ECLIPSE
ADATTATORE X JOYPAD SNES
JOYPAD 3DO
MEGA RACE
SHERLOK HOLMES
ROAD RASH
STAR CONTROL 2
SHOCK WAVE
THEME PARK
SHADOW
VR STALKER
FIFA INT SOCCER
SUPER STREET FIGHTER II
DOCTOR HAUZER
SPACE ACE
OFF WORLD INTERCEPTOR
GEX
SAMURAI SHODOWN
FULL MOTION VIDEO

JAGUAR

CONSOLE RGB
JOYPAD
ALIEN VS PREDATOR
DINO DUDES
WOLFENSTEIN 3D
CLUB DRIVE
CHECKERED FLAG
KASUMI NINJA
TEMPEST 2000
CRESCENT GALAXY
DOOM
FLASH BACK
LETTORE CD
DRAGON'S LAIR

MEGA CD

ANOTHER WORLD II
SYLPHEED 69.000
DRAGON'S LAIR
FIFA INT. SOCCER
SONIC CD
BC RACER
TOMCAT ALLEY
GROUND ZERO TEXAS

SUPERNINTENDO

S. NINTENDO GIG 229.000
+ OROLOGIO DI S. MARIO IN OMAGGIO
SNES USA 249.000
MORTAL KOMBAT II
FIFA INT SOCCER
SOCCER SHOOT OUT
NBA JAM
SECRET OF MANA (ITA)
SUPER METROID
KICK OFF 3
DRAGON
STUNT RACE FX
JUNGLE BOOK
SMASH TENNIS
STREET RCER
FATAL FURY SPECIAL
SAMURAI SPIRIT
DONKEY KONG COUNTRY
TETRIS 2 (FASH)
THE LION KING
EARTH WORM JIM
MICKEY MANIA
SPARKSTER
VORTEX

PER I TITOLI NON IN LISTINO, ACCESSORI, GIOCHI PER GAMEBOY, GAME GEAR, NES, MASTER SYSTEM II, AMIGA CD 32 - TELEFONARE

VIENI A TROVARCI. SIAMO A SOLI 2 KM DALL'USCITA AUTOSTRADALE DI MONTECATINI TERME, DIREZIONE MONSUMMANO T. (DESTRA)

" SIAMO APERTI LA DOMENICA "
(CHIUSO IL MARTEDÌ)

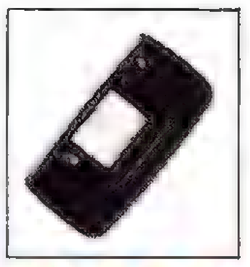
Games & GAMES

By Cartoleria Portanova

Via Portanova, 18/A
40123 Bologna
Telef. 051/22.67.55

tutto il meglio per:

GAMEBOY



GAME GEAR

MEGADRIVE

SuperNintendo

A 32 CD

3DO

inoltre videogiochi per:
PC MS-DOS - CDROM - AMIGA

STARGAMES

Via Sbarre C.II, 210 (di fronte villa Guarna)
REGGIO CALABRIA
Tel. 0330/360817 Tel. e Fax: 0965/593245

Spedizioni in tutta Italia

Noleggio - Usato - Assistenza
Vendita per corrispondenza

SUPER NINTENDO

CONSOLE + MARIO ALL STAR + MARIO WORLD	299.000
CONSOLE + MORTAL K.1	279.000
CONSOLE EURO+FIFA SOCCER	299.000
DRAGON BRUCE LEE ITA	119.000
MICKEY MANIA ITA	135.000
SPARKSTER ITA	119.000
VAL D'ISERE ITA	119.000
ERK THE CAT	109.000
SECRET OF MANA	119.000
INCREDIBLE HULK ITA	119.000
JUNGLE BOOK ITA	119.000
BUBSY 2 USA	139.000
SPIDERMAN MAX. CAR. ITA	139.000
TROY FOOTBALL 1	129.000
VORTEX FX USA	139.000

3DO

MONSTER MANOR	99.000
MEGARACE	109.000
ROAD RUSH	105.000
SHERLOK HOLMES	99.000
SHOCK WAVE	109.000

HORDE	99.000
STAR CONTROL 2	99.000
SLAYER AD&D	129.000
TOTAL ECLYPSE	99.000
ESPN TENNIS	95.000
WORLD CUP GOLF	89.000
VIRTUAL STALKER	129.000
PISTOLA LASER	119.000
WAY OF WARRIORS	169.000
SHADOW	129.000
ALONE IN THE DARK	109.000

MEGADRIVE

ECCO THE D. 2	129.000
EA TENNIS	108.000
BUBSY 2	99.000
DRAGON	119.000
HAVOC	99.000
SPARKSTER	99.000
POWER RANGER	105.000
SONIC & KNUKLE ITA	115.000
CRISE OF THE ROBOTS	TELEFONARE
SPIDERMAN MAX CAR	119.000
SUPER STREET FIG. 2 ITA	129.000
MICKEY MANIA	119.000

BALL Z	105.000
CONSOLE MEGADRIVE 2	219.000
CONSOLE MEGADRIVE 1	189.000
CON FIFA SOCCER	289.000
CON SONIC 3	295.000

MEGA CD

BATTLE CORPS	99.000
DUNE	109.000
FLASH BACK	109.000
FIFA SOCCER	99.000
GROUND ZERO TEXAS	119.000
BRUTAL	99.000
BEST 2	99.000
MICKEY MANIA	109.000
ANOTHER WORLD 2	109.000
MEGARACE USA	109.000
HEIMIDALL	109.000
BACKUP RAM CARD	129.000
SOUL STAR	129.000
MORTAL KOMBAT 1	119.000
SENSIBLE SOCCER	89.000
NBA JAM SESSION	TELEFONARE
BASE OF THE ROBOTS	TELEFONARE

OFFERTE MEGADRIVE

DUNE 2	110.000
FIFA SOCCER	85.000
SUNSET RIDER	60.000
BATMAN RETURN	42.000
STREET FIGHT 2 C.E. ITA	89.000
JUNGLE STRIKE ITA	69.000
FLASH BACK ITA	79.000

OFFERTE SUPER NINTENDO

BATMAN RETURN ITA	55.000
F=ZERO ITA	49.000
MEGAMAN X ITA	105.000
MORTAL KOMBAT 1	65.000
ZELDA 3 ITA	85.000
SUNSET RIDERS	59.000
MARIO IS MISSING	53.000

COIN-OP

Due picchiaduro sicuramente molto originali quelli di questo mese: invece dei soliti samurai, kombattenti sanguinari e lottatori della strada, in *Darkstalker* e *Primal Rage* si affrontano creature immonde e feroci dinosauri. Mummie, vampiri, uomini-lupo, velociraptor, T-Rex e gorilla fanno il loro ingresso nell'arena.

DARKSTALKERS

Capcom 1994

Ancora un picchiaduro a incontri dai creatori delle fortunate (e interminabili) serie di *Street Fighter* e *Megaman*. Sto parlando di *Darkstalkers - The night warriors*, un gioco che manca di originalità a cominciare dal titolo stesso ma che contiene alcuni elementi degni di nota. Ormai lo stile di gioco dei picchiaduro non riesce a proporre niente di nuovo, quindi cosa c'è di meglio da fare se non creare dei personaggi ameni e altamente spettacolari? In linea di massima, il gameplay ricalca fortemente quello di *Street Fighter 2*, ne sono esempio i super-attacchi, possibili quando la barra nel lato inferiore dello schermo raggiunge un livello sufficiente, e i punti stratosferici regalati dalle mosse combo (2 hit combo, first attack, eccetera).
L'ambientazione di gioco è molto originale, così come i personaggi e i boss finali, e rappresenta un mix dei generi horror/fiabesco, con alcuni spunti relativamente "comici".
Tanto per cominciare c'è Demitri, un vampiro che attacca il suo avversario con micidiali fireball e che può teletrasportarsi. Ci sono poi John, un uomo lupo dagli artigli mortali, la mummia egiziana Anarakis che si diletta a lanciare sarcofaghi, Rikuo, il mostro della palude e Raptor, uno zombie inglese che, al posto di una gamba, ha una sega elettrica (...vedrete quando sangue se colpirete l'avversario con un calcio); la sua chitarra, poi, è la fine del mondo.
Victor è un "semplice" frankenstein che tira certe nespole da paura, a discapito, però, di una lentezza quasi esasperante. Felicia è una bellissima donna gatto armata di artigli affilati, mentre Morrigan, al contrario di quanto faccia intuire il nome, è una donna.
Una donna pipistrello, per essere esatti.
Sasquatch è uno dei personaggi più bizzarri del gioco, un bigfoot (il leggendario uomo dei boschi americano) che sputa palle di neve spalancando la bocca all'inverosimile.
L'ultimo personaggio, forse il più normale, è Bishamon, un velocissimo samurai dotato di spada affetta-nemici.
Tecnicamente parlando, Darkstalker è superbo: la grafica molto colorata si adatta benissimo alle ambientazioni fantastiche e le animazioni sono tra le più fluide che mi sia mai capitato di vedere.
Poche volte ho visto fondali e sprite così dettagliati e le voci campionate non sono da meno, mentre purtroppo la giocabilità, pur essendo buona, non raggiunge i livelli di quella di *Voisapetecosa 2 turbo*. A quanto pare, ne verrà fatta una versione casalinga e non è difficile credere che, se manterrà l'atmosfera dell'originale, sarà un successo.
Purché dopo due mesi la Capcom non tiri fuori la special super turbo edition...

L'attacco avvolgente della mummia è uno dei colpi più micidiali.

Tra i personaggi di *Darkstalker* potrete trovare tutti i mostri di questo mondo.

L'atmosfera di gioco è un mix tra il genere horror e quello comico. Anche se può sembrare un connubio alquanto bizzarro, vi assicuriamo che funziona benissimo.

PRIMAL RAGE

Atari 1994

Sapevo che doveva arrivare! Il proprietario della sala giochi che frequento me ne aveva parlato molto bene. Ho aspettato a lungo l'uscita di questo nuovo picchiaduro targato Atari, ma quando è arrivato e sono andato alla cassa a cambiare i gettoni per provarlo, lo sguardo del padrone era enigmatico. Mi destreggiai tra la folla che guardava la novità e notai subito una cosa: la grafica era, a dir poco, spettacolare! Non avevo mai visto una cosa del genere: gli sprite erano enormi, oltre che animati superbamente, e i fondali bellissimi. In un futuro post-atomico, la razza umana è tornata alla preistoria e sono ricomparsi i dinosauri. Nei "panni" di uno dei sette giganti che lottano per il dominio del pianeta, dovrete sconfiggere i vostri avversari affrontandoli uno per uno, dal più debole al più forte. Come nei detti, i "Infiniti" disponibili sono sette! Sauri ai ferocissimi tirannosauri. Tutti un incrocio tra un raptor gigante e una tigre, Chaos, un enorme gorilla, Blizzard, un altro gorilla, Diablo, un T-Rex di dimensioni relativamente ridotte, Vertigo, uno struzzo gigante con la testa di cobra, e Armadon, una bizzarra creatura che rappresenta un incrocio tra un triceratopo, un anchilosauro e uno stegosauro. Nel gioco non mancano i tocchi di originalità, come l'ambientazione preistorica/post-atomica e la barra posta sotto a quella dell'energia; quando questa arriverà a zero, il dinosauro rimarrà immobilizzato per alcuni secondi. Purtroppo, a differenza delle idee originali e dell'ottima grafica, la giocabilità non raggiunge i livelli sperati, in quanto il gioco è lento e i comandi sono tutt'altro che immediati. È molto probabile che l'Atari converta questo titolo per il Jaguar, prima o poi, ma speriamo che quando lo farà si ricordi di migliorare la giocabilità.

• *Flash*

Vertigo è uno stranissimo struzzo con la testa di cobra.

Primal Rage ha per protagonisti i sauri riapparsi dopo la guerra atomica.

VOX POPULI

Diamo ora la parola al pubblico, ovvero voi avventori delle sale giochi. È infatti giunto il momento di sentire che cosa ne pensa la gente che ha appena provato i titoli, con le mani ancora sudate e appiccicaticce che hanno lasciato delle unte impronte sui pulsanti.

DARKSTALKERS - MARCO

Secondo me il gioco è molto divertente e sarebbe divertente, però assomiglia un po' troppo a Street Fighter 2. La grafica mi piace un sacco e i personaggi si muovono troppo bene; secondo me è l'ideale per chi si è rotto le scatole di Ryu e soci. Il mio personaggio preferito è la mummia, anche perché assomiglia al mio prof. di matematica, questo però non pubblicatelo (contact). Ciao.
Ci gioco solamente a ogni giorno locali fuori una marea di gettoni dovrebbero inventare una scheda magnetica per i videogiochi come quella della SNK, mi sono rotto di vivere per le sale giochi con le tasche piene di gettoni, rotolando a ogni passo.
GLOBALE DI MARCO: 20%

PRIMAL RAGE - FULVIO

L'idea del gioco è abbastanza buona, anche se mi sfido un casino perché è troppo lento ogni volta mi stacco addormento addormentato! La giocabilità è scarsa e le mosse sono troppo difficili da eseguire; la grafica, invece, è proprio stellare e le animazioni realistiche (sembra di vedere dei dinosauri veri). L'unico modo di apprezzare veramente il gioco è di organizzare un torneo come ho fatto io con i miei amici; sono il più scarso di tutti, ma almeno mi sono divertito più di quando combatto contro la CPU. In fondo è confortante sapere che non sono l'unico a non riuscire a eseguire le mosse che voglio...
GLOBALE DI FULVIO: 72%

Si ringrazia la Sala Giochi Florida di Verona.

HALLOWEEN GAMES

VIA GALLUCCI 16 MODENA TEL FAX 059 242 727
VENDITA AL MINUTO E CORRISPONDENZA DI CONSOLE E VIDEO GAMES

SUPER NINTENDO	MEGA DRIVE	MEGA CD	GAME GEAR	GAME BOY
MORTAL KOMBAT 2	MORTAL KOMBAT 2	MORTAL KOMBAT	MORTAL KOMBAT	MORTAL KOMBAT
SUPER STREET FIG. 2	SUPER STREET FIG. 2	REBEL ASSAULT	FATAL FURY	FATAL FURY
WORLD HEROES 2	WORLD HEROES	BRUTAL	WORLD HEROES	WARIO LAND
FATAL FURY SPECIAL	FATAL FURY 2	FIFA SOCCER	NBA ACTION	WORLD CUP 94
SD HOKUTO NO KEN	DRAGON BALL Z	ANIMALS	DRAGOON	HOKUTO NO KEN
RANMA 1/2 PARTE 3	CLAY FIGHTER	F1 CHAMPIONSHIP	PACMAN	J. CONNORS TENNIS
N.C. WRESTLING	DRAGOON	DRAGON'S LAIR	WORLD CUP 94	BASEBALL RBI 94
DRAGOON	HYPER V-BALL	STAR WARS 3D	NBA JAM	THE JUNGLE BOOK
FIGHTING HYSTORIE	USHIRA MONSTER	RANMAN RAIDER	ALADDIN	DONKEY KONG
STUNT RACE FX	REBEL ASSAULT	MEGA RACER	THE JUNGLE BOOK	ULTIMA
SLAMMASTERS	R.B.I. BASEBALL 94	OUT OF WORLD II	ART OF FIGHTING	ROAD RASH
URBAN STRIKE	URBAN STRIKE	HERMIAL	AGASSI TENNIS	DAFFY DUCK
SUPER BOMBERMAN 2	SUPER BOMBERMAN	BUBBA'N STIX	URBAN STRIKE	NBA ACTION

SUPER OFFERTA DI FINE ESTATE GIOCHI PER SUPER NINTENDO MEGA DRIVE GAME GEAR GAME BOY A PARTIRE DA LIRE 25000 (PERMUTIAMO IL TUO USATO)
SU OGNI GIOCO ACQUISTATO UN SIMPATICO REGALO PER LA SCUOLA

PREZZI IVA COMPRESA

FLASH GAMES

VIA VALDIERI, 12
10139 TORINO
☎ 011/43.40.289

NOLEGGIO E VENDITA GIOCHI E CONSOLES:
M. DRIVE • S. NINTENDO • G. GEAR • G.BOY • NEO GEO
MEGA CD • AMIGA 1200 • CD32 • COMPUTERS • CD ROM •
SOFTWARE • PERMUTA E VENDITA USATO

ESEMPI DI CONFIGURAZIONE PC
Desktop/4 Mb SVGA 1 Mb cirrus/floppy 1.44
2 Ser/1 Par/Tast IT/HD 210 Mb/Mouse/Dos 6.0
Monitor 14" 0.28 D.P. non Int Low Rad.

PC 386 DX/40 Mhz - Amd	L. 1.890.000
PC 486 SX/33 Mhz - Intel	L. 1.990.000
PC 486 DX/33 Mhz - Intel (VLB)	L. 2.390.000
PC 486 DX2/66 Mhz - Intel (VLB)	L. 2.580.000
Lettori CD-Rom	da L. 239.000
Modem	da L. 139.000
Scanner B/N	L. 149.000
SCH. Graf. Cardex 16,7 M/Col	L. 139.000

NEO GEO

Fatal fury	L. 59.000
Ghost Pilot	L. 65.000
League Bowling	L. 49.000
Ninja Commando	L. 69.000
Super Side Kicks 2	Telefonare
Top Hunter	Telefonare
Windjammers	Telefonare

Telefonare per le novità e per Neo Geo CD

Supernintendo Ital. con orologio S.Mario con 2 joypad IN OFFERTA

OCCASIONI
S. Nes da L. 39.000
Megadrive da L. 29.000

PER TUTTE LE NOVITÀ TELEFONARE

Megadrive II + 2 Games 2 joypad 6 tasti
£. 279.000

Su tutto il Software Amiga-CD Rom-Pc Sconto dal 5 al 20% anche su novità

VENDITA PER CORRISPONDENZA AMPIE RATEAZIONI

DA NOI CONFRONTARE I PREZZI VUOL DIRE RISPARMIO
ORARIO: DAL LUNEDÌ AL VENERDÌ 14,00 - 19,30/ SABATO 9,30 - 13,00/15,00 - 19,30

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

SUPER HIGH TECH GAME
NEO·GEO

SEGA™

3DO

RITIRO USATO
NOLEGGIO

ESCLUSIVISTI
ACTION-REPLAY

GIOCHI USATI DA
TUTTI I PREZZI

PER QUALSIASI INFORMAZIONE E PER RICEVERE I LISTINI:
TEL. 055/2382243 - FAX 219491

CALAMAI

VIA DEI CIMATORI, 17/R FIRENZE

MEC® Shop

computer e videogames

OGNI SETTIMANA NUOVI ARRIVI

Console
Super Nintendo L.219.000
Game Boy L. 95.000
Mega Drive 2 L. 239.000
Game Gear L. 199.000
3DO telefonare

Noleggio
S/Nes L. 3.000 gg
Game Boy L. 1.500 gg
Mega Drive L. 3.000 gg
Game Gear L. 1.500 gg
FESTIVI GRATUITI

Giochi da Lire
S/Nes da L. 40.000
Game Boy da L. 22.000
Mega Drive da L. 34.000
Game Gear da L. 28.000
P.C. da L. 29.900
CD Rom da L. 39.000
Amiga da L. 29.900

4 giochi GB a L.69.000
8 giochi GB a L.109.000
3 giochi GG a L.68.000

RITIRO USATO

VENDITA PER CORRISPONDENZA

Novità d'importazione

S/Nes	Mega Drive
MickeyMania	MickeyMania
Earth Worm Jim	Earth Worm Jim
Black Thorn	International Tour Tennis
Street Racer	Letal Enforcer 2
Pitfall	Rise of the Robot
Illusion of Gaia	BoogerMan
Game Boy	**Game Gear**
NBA Jam	Caesar's Palace
Fifa International Soccer	Bubble Bobble
Contra 2: the Allen Wars	Dynamite Headdy
Mega Man 5	Poker Face Paul's Gin
Tazmania	Itchy & Scratchy
The Blues Brother 2	Monster Truck Wars

2 negozi a Milano

Via Lattuada (ang. V.le Monte Nero)
50 mt. MM3 Romana
tel. 02 - 55180858

P.za Buozzi (ang. Via Mantova)
150 mt. MM3 Romana
tel. 02 - 55194413

GAME OVER

PRESENTA

ANNUNCI

Gli annunci devono essere spediti a Game Power Annunci via Aosta 2 - 20155 MILANO o inviati via fax a GP Annunci 02-33104726

VENDO

VENDO Sega Mega Drive con joypad e Arcade Power Stick a L. 150.000 (in regalo cassetta *Altered Beast*). Inoltre vendo le seguenti cassette: *Michael Jackson's Moonwalker* (25.000), *Klax* (25.000), *World Cup Italia '90* (15.000) e altri. Annuncio valido solo per la Lombardia.
Jacopo tel. 02/29526076 ore serali

VENDO Sega Master System 2 con 4 giochi: *Alex Kidd, Shinobi, Gain Ground, Pro Wrestling*. Il tutto con un mese di vita a L. 145.000 o in cambio di 5-6 giochi per Mega Drive o con un Amiga. In omaggio un numero di CVG e di Sonic.
Mattia tel. 041/482998

VENDO per Mega Drive le seguenti cartucce: *Sonic* (20.000), *Golden Axe 2* (35.000), *André Agassi Tennis* (45.000). Telefona anche se hai qualche scambio da proporre.
Luca tel. 0734/255182-0735/592999

VENDO giochi per Game Boy dalle L. 35.000 alle 75.000. Alcuni esempi: *Super Mario Land 2, Duck Tales, Turtles II, Robocop, Prince of Persia, Battletoads, The Battles of Olympus, Track & Fleld* e altri ancora.
Danilo Carusone tel. 0823/965837 dalle 9 alle 20

VENDO Sega Master System con incluso *Alex Kidd* + 1 joypad, in ottime condizioni a L. 89.000. Inoltre vendo 5 cartucce: *The Lucky Dime Capper Starring Donald Duck, Batman, Sonic, Mercs, Wrestling* a L. 45.000 ciascuna. Oppure Sega Master System + cartucce a L. 280.000 con in omaggio la cartuccia *Teddy Boy*.
Daniele Priore tel. 039/2014483

VENDO *Super Street Fighter II*, *Mortal Kombat II, Fatal Fury II Special, Samurai Spirits, Kikikaikai II, Super Turrican II, J. League Soccer, Super Mario All Stars, NBA Jam* e *Super Metroid* per Super Nintendo a L. 890.000. Solo in blocco e non scambio con altro software (sconto quasi del 50%). Garantisco e richiedo massima serietà, astenersi perditempo, preferibili affari in Friuli e Veneto.
Alberto tel. 0434/869250 dalle 10 -12 alle 14 -19.30

VENDO Game Gear con due mesi di vita in ottimo stato con imballo originale + alimentatore + carry bag a L. 150.000. Inoltre vendo le seguenti cassette: *Sonic, Sonic 2, Wonderboy, Shinobi, Robocop Vs Terminator, Donald Duck* e altri a L. 35.000 cad. oppure il tutto a L. 435.000 trattabili con confezione originale.
Tel. 039/302906 ore pasti

VENDO causa doppio regalo *Super Probotector* (ita) o lo scambio con uno dei seguenti giochi per SNES Pal: *F1 Exhaust Heat, Macross, Actraiser, Ranma 1/2*. Solo per Milano.
Roberto tel. 02/57301914

VENDO per Sega Game Gear cassette nuove: *Dragon Crystal* (60.000), *Columns* (15.000), *Addams Family* (70.000), *Donald Duck* (60.000), *Mortal Kombat* (75.000), *Prince of Persia* (65.000) e altri.
Angelo tel. 030/731007

VENDO Sega Master System II con trasformatore universale, 2 joystick (1 speciale), presa a scart e *Alex Kidd* in memoria a L. 150.000. Vendo anche tre giochi: *Sonic, Shinobi* e *Wonder Boy* a L. 50.000 cad.
Gabriele Masseri - via B.tto Civiletti, 11 - 90141 Palermo - tel. 091/584203

VENDO per Super Nes *Street Fighter II Turbo* (USA) a L. 70.000.
Roberto tel. 02/9316363

VENDO Amiga CD^{32} (9 mesi di vita) con joypad + *Zool* + *Defender of the Crown 2* + *James Bond 2* + *Liberation* + *Labyrinth of Time* + *Ultimate Body Blows* + *Over Kill Lunar* a L. 600.000 trattabili. Vendo anche soltanto Amiga CD^{32} a L. 400.000 trattabili.
Paolo tel. 0932/652620

VENDO Neo Geo in ottime condizioni con 2 joystick, memory card, cavi di collegamento a L. 400.000. Vendo anche *Super Sidekicks 2* nuovissimo a L. 300.000 o il tutto a L. 650.000. Massima serietà.
Luigi tel. 081/7415727 ore pasti

VENDO 13 cartucce per *Mega Drive* in perfette condizioni con istruzioni, tra cui: *Land Stalker* L. 80.000, *Alien Storm* L. 20.000, *Thunder Force III* L. 55.000, *Kid Chameleon* L. 30.000 e altri. Prezzi non trattabili. Richiedo massima serietà.
Francesco tel. 0865/414716

VENDO *Secret of Mana* (70.000) 96% su GP e *J. Connors Tennis* (70.000) 95% su GP per Super Nes, *Super F1 Circus* (35.000) per Famicom o scambio ognuno con i seguenti giochi: *NBA Jam, Super Star Wars, Soul Blazer* (Jap), *Magical Quest, Super Empire Strikes Back, Super Metroid, J/League Excite Soccer, Star Wing, Mega Man X, Twin Bee*.
Leonardo tel. 055/603995 ore serali

VENDO per Mega Drive i seguenti titoli: *Batman Returns* a L. 25.000, *Fatal Fury* a L. 35.000, *Another World* a L. 35.000, *Super Off Road* a L. 30.000. Vendo inoltre *Mortal Kombat* a L. 50.000 e *Street Fighter II Plus* a L. 60.000, oppure in blocco a L. 100.000.
Marco tel. 0734/859657 ore pomeridiane

VENDO Game Boy e Lynx ultimo modello, l'uno con 5 giochi (*Adventure Island, Gremlins 2, Super R.C. Pro-Am, Tetris, World Cup*), cuffie e cavo 2 giocatori, l'altro con 4 giochi (*Awesone Golf, Basketbrawl, Blue Lightning, Checkered Flag*), alimentatore, borsa custodia, cuffie e imballi originali, entrambi in perfette condizioni a sole L. 200.000. Il tutto vendesi anche separatamente.
Christian tel. 0572/48678 ore pasti

VENDO Game Gear con *Columns, Alien Syndrome* e *NBA Jam*. Inoltre vendo intera collezione di Game Power in ottime condizioni.
Alessandro Bizzarri - fraz. Monteggiori, 114 - 55041 Camaiore (Lu) indicare numero di telefono

VENDO o scambio: *Super Mario Kart, Super Wrestle Mania, Street Fighter II* per SNES, con *Dragonball Z 2, Sonic Blastman 2, Choplifter III, Cotton 100%* sempre per SNES.
Marco tel. 081/7281228 dopo le 19

VENDO giochi per Nes 8 bit: 1 L. 50.000; 3 L. 125.000. Più di 84 titoli, tutti con libretto di istruzioni e scatola.
Mario tel. 0823/805678 dalle ore 15.30 alle 17.30

VENDO console Neo Geo + 1 joystick + 7 giochi (tra cui *Art of Fighting II* e *Samurai Shodown*) + istruzioni e cavi, tutto in ottime condizioni a L. 1.400.000.
Marco tel. 0131/347106 ore pasti

VENDO SNES versione italiana completo di cavi collegamento + 1 joypad + 2 giochi (*Super Mario All Stars, Bubsy*) il tutto in ottimo stato a L. 260.000.
Paolo Dosi tel. 0383/804766 ore 20.30

VENDO Sega Master System più 2 joypad più 6 giochi (*Sonic, Castle of Illusion, The Cyber Shinobi, Wonder Boy III, The Dragon's Trap, Rampage, Hang-On*) L. 200.000.
Simone Gioia - via Giulio Braida, 23 - 00136 Roma

VENDO cassette Sega Master System, L. 40.000/50.000: *Golden Axe II, The Ninja, Global Defense, Zillan, Dynamite Duke, Ghouls'n'Ghost* e pistola, sempre per il Master System, con gioco incluso (*Rescue Mission*), L. 30.000. Solo zona di Lucca.
Federico tel. 0583/928702

VENDO per SNES, Super Scope, *Krusty Super Fun House* (it.), *Jurassic Park* (it.) e *Bubsy* (USA) in blocco a L. 200.000 oppure ognuna a L. 50.000.
Paolo tel. 06/8557254 ore serali (esclusi weekend)

CERCO

CERCO *Last Battle* versione giapponese per Mega Drive. Sono disposto a spendere abbastanza.
Daniele tel. 0585/349071 ore pasti

CERCO disperatamente per Super Nes *Legends of Zelda* (USA) a L. 40.000 oppure scambio con *Fatal Fury* (Europeo) + L. 20.000.
Andrea o Mimmo tel. 080/832985 ore pasti

CERCO a prezzo affare Atari Lynx o Game Boy o Game Gear preferibilmente senza giochi.
Daniele tel. 0828/673646 ore serali

SCAMBIO

SCAMBIO/Vendo per Mega Drive/Genesis: *Jungle Strike* (50.000), *Streets of Rage 2* (30.000), *Gods* (40.000), *Sword of Vermilion* (25.000) e *Micro Machines* (40.000). Tutto in perfette condizioni e con imballi originali. Annuncio valido solo per Milano e provincia.
Davide tel. 0331/546633

SCAMBIO Game Boy completo di cuffie, batterie, cavo connettore + giochi con un Game Gear con almeno 1 gioco (preferibilmente *Sonic*). Richiesta massima serietà.
Vincenzo De Martino tel. 081/7404112 dalle 15 alle 18

SCAMBIO Super Famicom + cavo scart + 2 joypad adattatore AD29 (universale) + *Mortal Kombat* + *S.F. II Turbo* + *Starfox* + *Sensible Soccer* + *Mario All Star* con Neo Geo completo di cavo scart + 2 joystick + 2 giochi (*Super Siderkicks* e *Art of Fighting II* o *World Heros II* o *Samurai Shodown*).
Enzo tel. 080/8781504 ore pasti

Printex srl

PRENOTATE E ORDINATE

novità settimanali da tutto il mondo

Tutti i prodotti sono originali e garantiti per l'Italia

OLTRE 1000 TITOLI SEMPRE DISPONIBILI

tel. 02-29519914 r.a. **dalle 10-12.30 alle 15-19.30**

SUPERNINTENDO

CONSOLLE SUPERNINTENDO BASE PAL **L. 199.000**
CONSOLLE SUPERNINTENDO BASE PAL CON EUROFOOTBALL CHAMP **L. 245.000**

GAME GEAR

CONSOLLE GAME GEAR + ALIMENTATORE + SONIC **L. 230.000**

MIGHTY MORPH'N POWER RANGERS

SUPERNINTENDO
GAME BOY
MEGADRIVE
GAME GEAR

GAME BOY

CONSOLLE GAME BOY BASE + GIOCO A SORPRESA **L. 110.000**

MEGA DRIVE

CONSOLLE MEGADRIVE II BASE PAL (COMPRESI 2 JOYPAD) **L. 230.000**

MEMORYPAD:

IL PRIMO PAD A CARTUCCE!

IL PRIMO JOYPAD AL MONDO CON CARTUCCE ROM PROGRAMMATE: PER TE TUTTE LE MOSSE E I TRUCCHI SEGRETI DEI PIÙ FAMOSI PICCHIADURO

- **RICHIEDI LE SPECIALI ROM DEI PIÙ FAMOSI GAMES: PIÙ DI 32 MOSSE PER OGNI CARTUCCIA E L'ACCESSO AI LIVELLI SEGRETI TI RENDERANNO I-M-B-A-T-T-I-B-I-L-E**
- **DIVERTITI NEL PROGRAMMARE LE MOSSE PIÙ FATALI CON LE CARTUCCE RAM**
- **COMBATTI AD ARMI PARI**

SONO GIÀ DISPONIBILI MOLTISSIMI TITOLI:
MORTAL KOMBAT I/II • SUPER STREET FIGHTER II
FATAL FURY I/II • ART OF FIGHTING • WORLD HEROES
E MOLTI ALTRI TITOLI IN ARRIVO!

Distribuzione Divertimento Elettronico

VERTE italia

	Mega Drive Genesis	Super Nintendo Super Famicom	Cartucce ROM programmate	Programmabile con cartuccia RAM	Tasti Funzione per le mosse speciali	Schermo LCD multifunzione	Funzione Mirror	Turbo Fire	Slow Motion
ENFORCER 1		●	●		●		●	●	●
ENFORCER 2		●	●	●	●	●	●	●	●
ENHANCER 1	●		●		●		●	●	●
ENHANCER 2	●		●	●	●	●	●	●	●

C.D. VERTE ITALIA srl - 21044 Cavaria (Va) Tel. 0331/219.800 Fax 0331/219.555